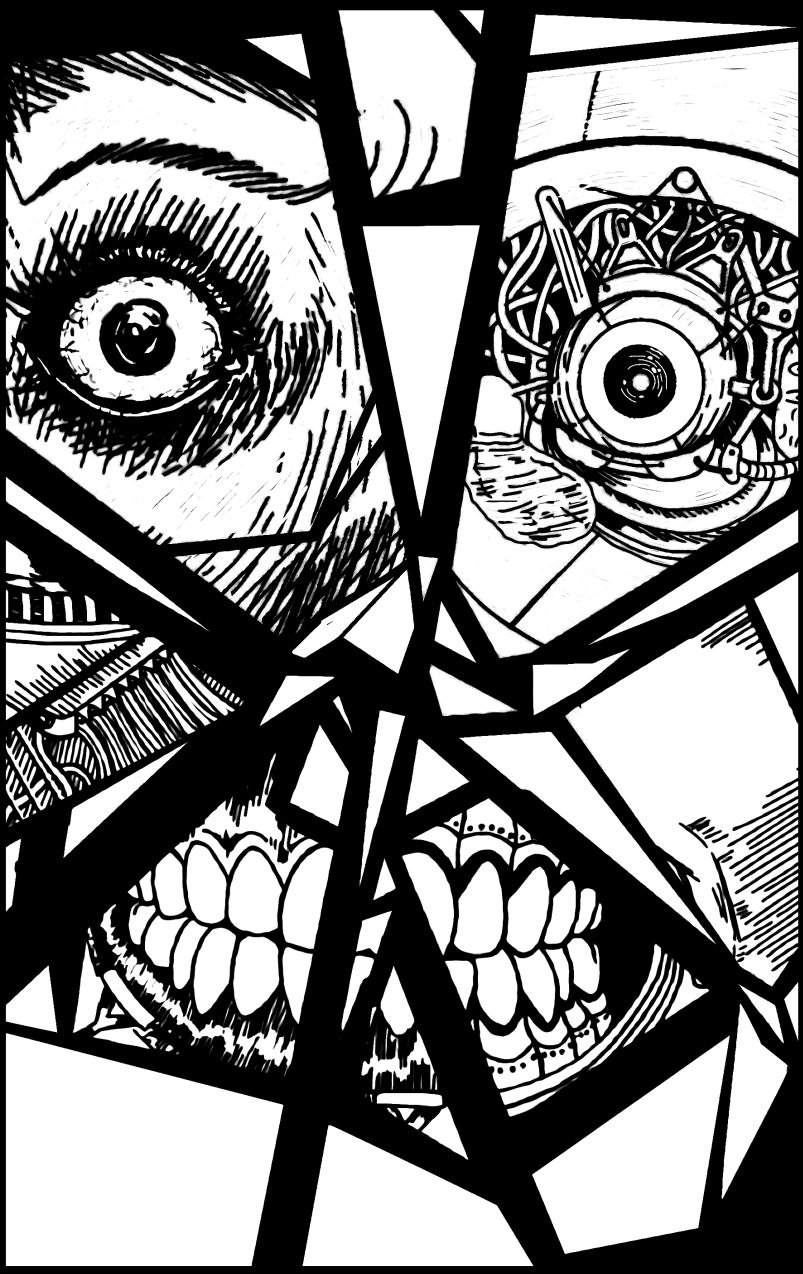
ЭЖНОФОЖ



Ролевая игра, вдохновлённая
старой школой, Азией
и классическим киберпанком

ШИНОБИ

Настольная ролевая игра, вдохновлённая старой школой, Азией и классическим киберпанком

ШИНОБИ

Настольная ролевая игра, вдохновлённая старой школой, Азией и классическим киберпанком

Автор: **Emergent666** (https://vk.com/osrtd)

Иллюстрации: **cozy_dork** (https://vk.com/zhopich)
Савин Артём (https://vk.com/deadratart)
MagaLodonov

Вёрстка: **Eds76**

Листы персонажа: **eriaf** (https://www.behance.net/eriaf)

Вычитка: **DedRoman, rrrshtt**

Спасибо всем, кто участвовал в тестовых играх и оставлял отзывы.

Отдельная благодарность **Redrick**'у и **Circk**'у за подсказки, вдохновение и советы. Без вас и ваших блогов этой игры бы не было.
(https://vk.com/osr_syndrome)
(http://eastern-lands.blogspot.com)

Авторские права принадлежат художникам и автору игры.
Информация о лицензии находится на последней странице.

Emergent666
Туманная Долина
2020

Оглавление

От автора **4**

Об игре **6**

A. СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА **9**

A.1 Концепт 10
A.2 Навыки 13
A.3 Аугментации 17
A.4 Имена 21
A.5 Предыстория 23
A.6 Одежда 25
A.7 Мотивация 25
A.8 Особые черты 26
A.9 Контакты 26
A.10 Личностные проблемы 28
A.11 Обмундирование и услуги 30

B. ПРАВИЛА ИГРЫ **43**

B.1 Проверки 44
B.2 Карьерный рост 45
B.3 Боевые столкновения 47
B.4 Движение по улицам 52
B.5 На охраняемой территории 54
B.6 Киберпространство 56
B.7 Еженедельные траты 60
B.8 Спутники 61
B.9 Отношения с контактами 62

C. СОЗДАНИЕ МЕГАПОЛИСА **65**

C.1 Карта 66
C.2 Подготовка секторов 67
C.3 Подготовка зданий 69
C.4 Что происходит на улице? 73
C.5 Генератор заданий 76
C.6 Уличные банды 79

Список таблиц **82**

Лицензия **84**

От автора

“Шиноби” начиналась как ретро-клон “Zaibatsu”, ролевой игры в жанре киберпанк, выпущенной в 1994-м Полом Эллиотом. По рассказам очевидцев, “Zaibatsu” в конце 90-ых - начале 00-ых оказала довольно сильное влияние на тех, кто хорошо "разбирается в НРИ". По сути, это была игра аналитической эпохи, в некотором смысле опередившая своё время. Игра представляла собой динамичный, живой и легковесный конструктор, позволяющий взять на себя роль сотрудника мегакорпорации, участвующего в разнообразных миссиях в антураже футуристичного Токио.

“Zaibatsu” понравилась мне после первой же игры своей простотой, летальностью и атмосферой. К сожалению, структурно она представляла собой набор веб-страниц, на которые автор выплеснул вперемешку правила и описание сеттинга, превратив своё произведение в интересную, но очень неудобную для использования и чтения книгу.

Кроме того, на уровне правил “Zaibatsu” предполагала сценарную структуру. Мне же хотелось водить на её базе т.н. urbancrawl - геймплей, лишённый сценарной структуры и жёстко привязанный к карте города и процедурам по её исследованию, позволяющий реализовать большую открытость выборов и сложные взаимоотношения с работодателями, подразумевающий обилие случайной генерации и т.д.

Было решено перевести и реструктурировать “Zaibatsu”, заменить плохо работающие и спорные механики и сместить фокус игры: дать персонажам жить в городе, обрастать связями, выполнять и проваливать миссии… И в какой-то момент фокус сместился настолько сильно, а исправлений и добавлений стало так много, что было решено дать проекту собственное имя - “Шиноби”.

В “Шиноби” тебе предстоит взять на себя роль агента дзайбацу (одной из японских мега-корпораций), вольного наёмника или боевика якудза (японской мафии). Шиноби специализируются на выполнении разнообразных миссий: от добычи секретной информации и краж со взломом до киберпреступлений и убийств.

У персонажей в “Шиноби” могут быть разные предыстории и амбиции, но главным мотивом для них всегда будут лёгкие деньги. Заработать их можно на разнообразных миссиях, которые будут выдавать разномастные работодатели и контакты.

Но помни - ставки высоки. Оставив позади должность офисного клерка и начав бежать по лезвию, будь готов потерять всё в любой момент.

Приятной игры!

Emergent666, лето 2020-го.

忍心
武士

Об игре

Что за "старая школа"?
Многие современные ролевые игры иначе подходят к дизайну и игровому процессу, нежели их предшественники. Игроки, знакомые с ролевыми играми, но не с принципами «старой школы», могут подробнее изучить особенности этого подхода в следующих статьях, переводы которых доступны в Сети:

- **"Principia Apocrypha"**, Ben Milton, Steven Lumpkin и David Perry
- **«Букварь по старым традициям»**, М. Финч

Как начать?
Для того чтобы сыграть в "Шиноби" тебе понадобится набор шестигранных кубиков и несколько человек. Один из них станет рефери (или ведущим), остальные - игроками. Обычно, каждый игрок управляет одним персонажем.

Роль рефери
Рефери создаёт, заселяет и описывает мир, окружающий игроков, управляет неигровыми персонажами, отвечает за трактовку правил и механик из книги, а также за их изменение и расширение, если возникает такая необходимость.

Кости
В "Шиноби" используются только шестигранные кости (обычные игральные кубики с шестью гранями). В таблицах и тексте правил ты встретишь сокращение d6, где d - это сокращение от английского слова dice, обозначающего игральную кость. Часто возникают случаи, когда нужно бросить несколько шестигранников и сложить результат. Тогда перед "d" указывается число кубиков. Например, "2d6" означает бросок двух шестигранников и сложение выпавших значений. В некоторых таблицах также нужно бросать несколько шестигранников, однако их результаты нужно не складывать, а работать с ними последовательно. В таких таблицах столбец со значением на первом кубе выделен жирным шрифтом.

Изменения в правилах
Правила Шиноби легковесны и являют собой лишь базовый инструментарий, необходимый рефери и игрокам. Рефери придётся принимать на лету множество так называемых "рулингов" - решений, не опирающихся на текст книги правил. Сколько урона наносит удар прикладом? Есть ли в этом квартале полицейский участок? Что я вижу в этом секторе Киберпространства? Могу ли я разогнаться по многоэтажной парковке на мотоцикле и прыгнуть на крышу соседнего здания? Подобные вопросы придётся решать регулярно и самостоятельно.

Если вы чувствуете, что вам мешают правила по нагрузке и подсчёту патронов или не хватает разнообразных аугментаций и оружия - модифицируйте представленный набор правил вместе с рефери и экспериментируйте!

Изменения в сеттинге

События оригинальной «Zaibatsu» развивались в ретро-футуристичном Токио 2030-го года, бескрайнем мегаполисе, каким его видели авторы классических киберпанк-произведений 80-х годов прошлого века. “Шиноби” же позволяет расширить эти границы и создать за своим игровым столом именно тот киберпанк, который нужен вашей игровой группе.

...Толпа суетилась, закручивалась, текла мимо Бодхисаттвы. Опираясь на холодный бетонный столб, он беспристрастно смотрел на людей — шла охота. Внезапно он резко напрягся — его сканер «Хитачи» дёрнулся в кармане. Когда тоннель токийской подземки с рёвом поглотил очередной состав, Бодхи вынул устройство, чтобы бросить быстрый взгляд на мигающий сигнал. Мерный гром шагов. Шум громкоговорителей. Бодхисаттва быстро нашёл свою жертву — с парой сотен других, прибывших на этом поезде, нужный человек двигался к эскалаторам. Курьер дзайбацу в невзрачном костюме. Пора начинать — Бодхи двинулся по платформе следом за ним. Шумный поток пара вырвался откуда-то снизу.

Бросив в карман «Хитачи», Бодхисаттва уверенным движением снял с предохранителя свой «Лансинг». Краем сознания он отметил, что следующий поезд прибыл на платформу. Охотник и жертва поднимались по эскалатору в толпе непричастных, проезжая мимо расцвеченных логотипами дзайбацу рекламных экранов, болтающих по-японски в сопровождении субтитров на кандзи. Когда Бодхисаттва оказался наверху, он протиснулся через толпу так, чтобы оказаться прямо за спиной сараримана. Они прошли через гулкий главный вестибюль и поднялись по ступенькам. Охотник готов был начать вторую фазу в любую секунду. Внезапно его прошиб пот — жертва вдруг остановилась... Чёрт! Однако как только первый дымок от вспыхнувшей сигареты поднялся в воздух, «костюм» двинулся дальше. Почти на вершине бетонной лестницы — шум и ароматы города. Углекислый газ, тёплая лапша, цветы, дым сигарет. Городской запах врывался через двери, тёк вниз по лестнице и исчезал в тоннелях. Прямо над выходом светился логотип «Тавaрамачи», также сопровождаемый подписью на кандзи. Можно продолжать.

Токио в разгар дня. «Костюмы» и туристы. Поток разодетых тел, текущий словно свежая кровь по пути наименьшего сопротивления, способный смыть своим течением любого. Пора приступать. Бодхи посмотрел, стоит ли универсал команды захвата на обочине, затем сосредоточился на жертве. Он выхватил «Лансинг». Действие, занимающее лишь мгновение, мучительно растянулось, разум вопил: «Быстрей! Быстрей! Быстрей!» Но тело казалось ужасно медлительным, как если бы оно было на Марсе, а он сам вынужден был бы отдавать команды со спутника. Всё происходило так быстро, что никто не обратил внимания на то, как он достал пистолет и прицелился. Но когда он нажимал на спусковой крючок, раздались крики, люди метнулись в стороны. Сарариман обернулся в смятении как раз в тот момент, когда 20 миллиметровая резиновая болванка покинула ствол и ударилась в его висок. Его сигарета выпала изо рта, а сам он завалился на тротуар, теряя сознание в полёте. Без ошибок. Бодхисаттва крутанул барабан «Лансинга», чтобы новый жакан с отметкой «В» встал на место. Два человека с дробовиками выпрыгнули из универсала ему навстречу. Крики, паника, ужас наэлектризованной толпы вскипели с новой силой, когда Бодхи развернулся к людям: «Назад! Назад, я сказал!» Он постоянно держал палец на спусковом крючке и чертил стволом широкий полукруг, пока остальные тащили тело к машине. Когда клиент был упакован, Бодхисаттва прыгнул в мини-фургон следом за ними. Машина помчалась вниз по проспекту Асакуса-дори. Всё прошло совершенно, просто идеально...

А. СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

A.1 Концепт

Наследственность, окружение и случайность — вот три вещи, управляющие нашей судьбой.
Рюноскэ Акутагава (1892—1927), японский писатель

A-01: Базовый концепт

d6	d6	Концепт	Умение	Обмундирование
1-2	1	Ассасин	Лёгкое оружие	Любое лёгкое оружие (с.32)
	2	Буракумин	Будзюцу	Холодное оружие на выбор (с.32)
	3	Бегущий по лезвию	Язык тела	Эмпатоскоп (с. 34)
	4	Студент	Киберпространство	Дека Amstrad C-22 с двумя случайными программами (не ЛЕДорубами) (с. 36)
	5	Делец	Обман	Чемоданчик гримёра (с. 40)
	6	Следователь	Технологии	СПП и три жучка (с. 39)
3-4	1	Автоугонщик	Вождение	Отмычки (с. 39)
	2	Мастер единоборств	Чанбара	-
	3	Ниндзя	Контрбезопасность	Дешифратор электронных замков (с. 40)
	4	Торговец органами	Медицина	Дробовик (с. 32)
	5	Техник	Технологии	Мультиинструмент (с. 39)
	6	Террорист	Взрывчатка	Две магнитные мины (с. 33)
5-6	1	Самурай	Внимательность	Скрытый кевларовый жилет (с. 31)
	2	Сарарима́н	Дзайбацу	Дека Amstrad C-22 с двумя случайными программами (не ЛЕДорубами) (с. 36)
	3	Нетраннер	Киберпространство	Дека Toshiba Paraline 3030 с двумя третьеуровневыми и одним пятиуровневым ЛЕДорубами (с. 36)
	4	Коммандо	1-3 - Тяжёлое оружие 4-6 - Взрывчатка	Лёгкое противотанковое орудие или магнитная мина, в зависимости от умения (с. 33)
	5	Уличный хирург	Медицина	Доп. ¥20000 на дизайнерские наркотики (с. 41)
	6	Якудза	Якудза	Любое лёгкое оружие (с. 32)

Определи по таблице концепт своего шиноби. Концепт определяет начальное умение и обмундирование шиноби. Однако, в качестве альтернативы, ты можешь создать свой концепт, если рефери не будет против. Для этого тебе надо определить 6 характеристик и выбрать обмундирование самостоятельно.

Описание концептов

Ассасин
Наёмный убийца. Ты хладнокровен, расчётлив, и являешься специалистом во всём, что касается проникновения на территорию, устранения цели и побега.

Буракумин
Уличный гангстер. Ты крутой и опасный подонок, возможно, участник банды, которая может состоять как из умных и аккуратных людей, так и из беспринципных садистов. Что за банда - спроси у рефери.

Бегущий по лезвию
Ты занимаешься выслеживанием репликантов (искусственных людей без воспоминаний). Если игра не предполагает наличие репликантов - бегущий может заниматься поиском покупателей, продавцов и производителей нелегальных имплантов. Эмпатоскоп при этом может использоваться не только как средство выявления репликантов, но и как обыкновенный детектор лжи.

Студент
Ты не уделяешь много времени учёбе, но довольно умён. Ты не уверен, как зовут твоих преподавателей, зато без труда перечислишь все банды, улицы и последние модели кибер-дек.

Делец
Ты - скользкий хитрец, что устраивает аферы и проникает в корпорации, чтобы воровать, шантажировать, похищать и обманывать.

Следователь
Ты работал на полицию, какое-то спецподразделение или большую компанию, пока всё не пошло наперекосяк. В любом случае, ты хорошо копаешь информацию и допрашиваешь людей.

Автоугонщик
Кроме того, что ты умеешь найти подход к большинству автомобильных замков и сигнализаций - ты отличный водитель, который хорошо знает город. Во всём, что касается погонь и опасного вождения, тебе нет равных.

Мастер единоборств
Ты предан боевым искусствам, посвятил достижению превосходства в них всю свою жизнь. Такие как ты стремятся к просветлению и редко заботятся о материальных ценностях, однако по тем или иным причинам ты всё же стал шиноби.

Ниндзя
Ты - эксперт в системах безопасности, хорошо разбираешься в ограблениях, взломе, обмане и системах безопасности.

Торговец органами
Ты был частью банды, которая похищала людей и зарабатывала деньги на продаже их составляющих. Тебе

решать, гордишься ли ты своим прошлым или нет. Но навыки по похищению, убийству и хирургии останутся с тобой до конца.

Техник
Ты - настоящий волшебник во всём, что касается техники, всегда норовишь что-то разобрать и собрать обратно. Ты хранишь всё, что остальные считают мусором, чтобы чинить и улучшать это. Технический саботаж, улучшение электроники, новые гаджеты - это твоя страсть.

Террорист
Ты - эксперт по всему, что связано с бомбами. Движут тобой политические или религиозные взгляды, или же ты - часть банды, которая вымогает деньги из правительства или дзайбацу - ты используешь свои знания не по назначению.

Самурай
Ты - профессиональный телохранитель, твой опыт в сопровождении важных персон даёт тебе способность замечать неприятности до того, как станет слишком поздно.

Сарариман
Ты - образцовый (и, возможно, уже бывший) сотрудник дзайбацу, который незаменим во всём, что касается сделок и переговоров и всегда знает где искать информацию и к кому обратиться за помощью.

Нетраннер
Быть может, ты - самозанятый хакер, взламывающий компьютерные системы дзайбацу и продающий выуженную информацию. Возможно, ты - сотрудник дзайбацу, работающий системным администратором. Быть может, ты - стиратель, удаляющий и перезаписывающий информацию в Сети. А может всё сразу?

Коммандо
Ты - бывший военный или сотрудник контр-террористической группировки. Ушёл ты сам или тебя вышвырнули - ты всё ещё можешь держать оружие в руках и зарабатывать этим.

Уличный хирург
Ты - доктор без лицензии, нелегально торгующий наркотиками, органами и своими услугами. Твои услуги незаменимы, когда надо работать с пулевыми ранениями, передозировками, украденными химикатами или аугментациями.

Якудза
Ты - боец японской мафии, следующий за своим “оябуном”, крёстным отцом. Ты крут, зол и очень неприятен.

A.2 Навыки

Всю свою жизнь прилежно учись.
Каждый день становись более искусным, чем ты был за день до этого,
а на следующий день — более искусным, чем сегодня. Совершенствование не имеет конца.
Ямамото Цунэтомо (1659–1719), самурай, философ, писатель

Определи по таблице ниже 5 дополнительных навыков своего шиноби.

A-02: Навыки

d6	d6	Умение	d6	d6	Умение
1	1	Айкидо	**4**	1	Контрбезопасность
	2	Будзюцу		2	Киберпространство
	3	Взрывчатка		3	Медицина
	4	Чанбара		4	Вождение
	5	Иайдо		5	Язык тела
	6	Карате		6	Обман
2	1	Некоде	**5**	1	Подделка документов
	2	Лёгкое оружие		2	Азартные игры
	3	Прицеливание		3	Соблазнение
	4	Тяжёлое оружие		4	Убеждение
	5	Ловкость		5	Якудза
	6	Внимательность		6	Дзайбацу
3	1	Скрытность	**6**	-	Переброс
	2	Сила			
	3	Воля			
	4	Городское выживание			
	5	Эксперт в химии			
	6	Технологии			

Описание навыков

Боевые умения

Айкидо
Японское боевое искусство, техники которого базируются на слиянии с атакой противника, перенаправлении энергии атакующего и заканчиваются болевым захватом или броском.

Будзюцу
Это умение покрывает рукопашные схватки с использованием ножей, клинков и дробящего оружия.

Взрывчатка
Это умение позволяет устанавливать и обезвреживать взрывчатку: мины, заряды С4 и пр.

Чанбара
Способность атаковать в ближнем бою до трёх врагов одновременно и без штрафов атаковать цель сзади себя. Если тебе выпала *чанбара* - самостоятельно выбери ещё одно боевое искусство на свой вкус, но лишись за это другого умения.

Иайдо
Способность мгновенно выхватить оружие, не тратя на это время.

Карате
Японское боевое искусство, техники которого базируются на использовании точно нацеленных мощных ударов руками и ногами, наносимых в жизненно важные точки тела врага.

Некоде
Искусство использования в бою втягивающихся аугментированных когтей или когтистых рукавиц, называемых некоде

Лёгкое оружие
Способность эффективно использовать пистолеты, дробовики и автоматы.

Прицеливание
Это умение позволяет удерживать прицел на месте и увеличить свои шансы на попадание. Тот, у кого есть это умение, может целиться один, два или три раунда подряд, получая при выстреле +1/+2/+3 соответственно. Те, кто не владеют этим умением, ничего не получают от тщательного прицеливания.

Тяжёлое оружие
Использование и обслуживание крупного военного оружия - пулемётов, гранатомётов, огнемётов и массивных снайперских винтовок

Личные навыки

Ловкость
Навык, показывающий насколько шиноби хорош в метании, балансировании, карабканьи, прыжках и плаваньи. Полезна как для гимнастов, так и для коммандо, штурмующих оконные проёмы.

Внимательность
Способность эффективнее находить спрятанные вещи в комнате, автомобиле или на чьём-то теле, а также замечать растяжки, засады и пр.

Скрытность
Способность тихо передвигаться и подкрадываться к противникам, а также эффективнее прятаться и атаковать из засады.

Сила
Мышцы, выносливость и телосложение.

Воля
Способность не смотря ни на что цепляться за жизнь. Воля позволяет шиноби эффективнее переживать ранения.

Городское выживание
Этот навык позволяет персонажу эффективнее находить тихие подворотни, в которых можно спрятаться, и кратчайшие маршруты от точки А к точке В.

Технические навыки

Эксперт в химии
Способность определять составы разных веществ, замечать снотворное и яд в своём шампанском и точно знать под чем сейчас тот тип с расширенными зрачками.

Технологии
Способность изучить принцип работы, починить или создать сложное электронное или механическое устройство, от радио до микроволновки, от моторов и сервоприводов до роботов и компьютеров.

Контрбезопасность
Умение справляться с замками и прочими средствами безопасности, такими как системы сигнализации, электрические заборы и датчики движения. Включает в себя установку и нахождение жучков, скрытых камер, и т.д.

Киберпространство
Умение взламывать узлы Сети, забираться в её защищённые точки и перепрограммировать устройства, подключённые к ней.

Медицина
Способность диагностировать и излечивать раны, болезни и отравления. Также включает в себя использование технологий оказания первой помощи и даёт базовые познания в генетике, фармакологии и молекулярной биологии.

Вождение
Способность управлять транспортом в бою или иных экстремальных ситуациях. Кроме того, персонаж с этим умением знает как обслуживать и чинить средства передвижения.

Социальные навыки

Язык тела
Базовая психология и способность “читать” людей.

Обман
Позволяет лгать, обманывать и дурачить людей. Кроме того, позволяет шиноби изменять свой голос, маскироваться или притворяться другим человеком.

Подделка документов
Создание фальшивых ИНЧ и пропусков.

Азартные игры
Означает наличие у шиноби опыта и умений, позволяющих чаще выигрывать в таких играх.

Соблазнение
Способность эффективнее прочих соблазнять других людей.

Убеждение
Искусство убеждать и торговаться.

Якудза
Умение общаться и договариваться с представителями криминальных синдикатов, знание правильных баров и улиц и т.д. Шиноби с этим умением не обязательно должен обладать прямыми связями с якудза.

Дзайбацу
Знание корпоративных политик, и нюансов торговли акциями. Персонаж с этим умением эффективнее анализирует банковские счета и разбирается в методах ведения бизнеса, много знает о других дзайбацу. Преступникам это умение помогает в мошенничестве.

A.3 Аугментации

Взгляни: мы — венец творения. Управляемый метаболизм,
компьютеризированный мозг, механизированные тела...
Но сможем ли мы прожить без постоянного ухода?
Хотя небольшой тюнинг раз в квартал —
приемлемая плата за все преимущества.
Масамунэ Сиро, "Призрак в доспехах"

Аугментации - это улучшения человеческого организма, которые могут представлять собой как импланты из металла, так и наноботов или химические вещества, переписывающие ДНК. Всё зависит от стиля вашей игры.

В процессе игры ты сможешь купить себе дополнительные аугментации по следующим ценам:

A-03: Классы аугментаций

Класс аугментации	Цена за дополнительную аугментацию
A	¥5.000.000
B	¥2.000.000
C	¥1.000.000
D	¥500.000

Кроме того, если приведённые ниже аугментации кажутся тебе скучными - придумай свои и обсуди их возможности и класс с рефери.

Итак, для начала, определи количество и класс аугментаций:

A-04: Определение аугментаций

d6	Количество и класс аугментаций
1	1 аугментация класса A
2	1 аугм. класса B и 1 аугм. класса D
3	2 аугментации класса C
4	1 аугм. класса C и 2 аугм. класса D
5-6	4 аугментации класса D

Аугментации класса A

A-05: Аугментации класса A

d6	Аугментация
1-3	Трансформация
4-6	Подкожная броня

Трансформация
Шиноби получает возможность изменить своё тело (требуется 1 минута для грубой имитации, 1 час и зеркало - для точной) чтобы в точности воссоздать облик другого человека, вплоть до мышц, роста, щетины, отпечатков пальцев и т.д.

Подкожная броня
Подкожные ультралёгкие пластины. Дают шиноби тот же эффект, что и бронежилеты.

Аугментации класса B

A-06: Аугментации класса B	
d6	**Аугментация**
1-2	Мышечная матрица
3-4	Ускоритель обмена веществ
5-6	Регенерация

Мышечная матрица
Даёт умение *сила* и "+4" на броски при его проверке.

Ускоритель обмена веществ
Раз в час на 10 минут даёт носителю возможность совершать два действия в ход. При потере носителем сознания автоматически выключается.

Регенерация
Снижает время восстановления после оглушения до 10 минут и увеличивает доступное время для лечения раны до часа.

Аугментации класса C

A-07: Аугментации класса C		
d6	**d6**	**Аугментация**
1-3	1	Владение обеими руками
	2	Кошачьи глаза
	3	Глаза насекомого
	4	Ядовитые клыки
	5	Втягивающиеся когти
	6	Высокий болевой порог
4-6	1	Вторая кожа
	2	Супер-руки
	3	Улучшенная система дыхания
	4	Мимикрия
	5	Супер-ноги
	6	Чутьё феромонов

Владение обеими руками
Шиноби получает возможность использовать два разных одноручных оружия одновременно.

Кошачьи глаза
Позволяют видеть при наличии минимальных источников света.

Глаза насекомого
Глаза шиноби работают в отрыве друг от друга, позволяя вести наблюдение или огонь одновременно по двум разным целям.

Ядовитые клыки
Втягивающиеся змееподобные клыки, наносящие 2d6 урона ядом, если бросок *воли* с модификатором "+2" пройден целью, и мгновенно убивающие в случае провала.

Втягивающиеся когти
Обычно спрятаны под кожей, но могут быть мгновенно обнажены и превратиться в оружие, наносящее 2d6 урона.

Высокий болевой порог
Аугментация позволяет игнорировать штрафы от ранений. Однако если раненый персонаж пытается сделать что-то, требующее больших усилий - он рискует понести дополнительные d6 урона по усмотрению рефери.

Вторая кожа
Шиноби защищён от огня и напалма изотермической внешней кожей. После ночного отдыха сгоревшая кожа отрастает снова.

Супер-руки
Очень крепкие руки с усиленными мышцами и костями. Позволяют эффективно поднимать, крушить, гнуть и держать в захвате даже то, что для этого слабо предназначено. Аугментация даёт "+1" к попаданию в рукопашном бою и всем проверкам, связанным с подниманием, сгибанием, крушением и пр.

Улучшенная система дыхания
Раз в день в течении 10 минут позволяет шиноби справляться с воздействием токсинов и газов. Система способна 20 минут поддерживать шиноби, который находится без сознания.

Мимикрия
Если шиноби потратит минуту на прислушивание, то сможет воспроизвести нужный голос, но только те фразы, которые он слышал. Если он будет слушать чей-либо голос в течение часа - он получает возможность полностью его имитировать.

Супер-ноги
Позволяет шиноби раз в день в течение 5 минут бежать с двойной скоростью и прыгать вверх до 6 метров и вдаль до 8 метров. Любой удар такой ногой получает "+1" к попаданию.

Чутьё феромонов
Позволяет заметить живого человека на расстоянии до 20 метров даже в толпе, а также идентифицировать его, если шиноби уже был с ним знаком.

Аугментации класса D

A-08: Аугментации класса D

d6	d6	Аугментация
1-3	1	Гибкость
	2	Замедлитель обмена веществ
	3	Подкожный карман
	4	Водоплавающий
	5	Эйдетическая память
	6	Макро-зрение
4-6	1	Микро-зрение
	2	Параболический слух
	3	Иммунитет к яду
	4	Быстрый сон
	5	Понимание животных
	6	Внутреннее ухо

Гибкость
Даёт "+2" ко всем проверкам навыков, связанным с карабканьем и способность протискиваться в очень узкие пространства.

Замедлитель обмена веществ
Способен замедлить обмен веществ до минимально возможного уровня, позволяя быть раненым или обходиться без воздуха вдвое дольше. Необходима успешная проверка *воли* каждые 10 минут, чтобы иметь возможность самостоятельно прекратить это состояние.

Подкожный карман
Секретная полость на теле, в которой можно носить маленькие вещи.

Водоплавающий
Даёт жабры, подкожный жир и мембрану на глазах - всё что нужно для жизни под водой.

Эйдетическая память
Развивает образную память пользователя до уровня, совместимого с фотографией

Макро-зрение
Телескопическое зрение, позволяющее разглядеть человека на расстоянии до 2 км.

Микро-зрение
Позволяет рассмотреть волокна ткани, волоски и т.п.

Параболический слух
Позволяет идеально слышать всё в радиусе 10 метров и даёт “+2” к проверкам *внимательности*, связанными со звуком.

Иммунитет к яду
Говорит само за себя. Не защищает от кислот, щелочей и т.п.

Быстрый сон
Позволяет шиноби вместо сна медитировать 10 минут в день.

Понимание животных
Шиноби может с лёгкостью успокаивать сторожевых собак, приманивать кошек и т.п.

Внутреннее ухо
Позволяет ходить (но не бегать) по канату без проверок. При падении считается, что шиноби с этой аугментацией пролетел на 10 метров меньше.

A.4 Имена

Жизнь человека коротка, но имя его вечно.
Ямамото Цунэтомо (1659–1719), самурай, философ, писатель

Если ты не из Японии - таблицы ниже можно использовать для создания клички или поддельной личности, если вдруг попадёшь в неприятности.

Мужские

A-09: Мужские имена

d6	d6	Имя	d6	d6	Имя
1	1	Акайо (умный человек)	**4**	1	Мэдока (спокойный)
	2	Акио (красавчик)		2	Масуми (ясный)
	3	Джуничи (послушный)		3	Мэнэбу (прилежный)
	4	Исао (достойный)		4	Набору (добродетельный)
	5	Ичиро (первый сын)		5	Нобуо (верный)
	6	Исаму (смелый)		6	Рю (дух дракона)
2	1	Ивао (каменный человек)	**5**	1	Сэтоши (сообразительный)
	2	Йоши (хороший)		2	Такаши (достоин похвалы)
	3	Йошикэзу (справедливый)		3	Тадаши (истинный)
	4	Йошито (удачливый)		4	Тошайо (гений)
	5	Кацу (победитель)		5	Такеши (жестокий)
	6	Кента (крепкий)		6	Тэдэо (лояльный)
3	1	Кио (большой)	**6**	1	Тецуо (мудрый)
	2	Кэйташи (твёрдый)		2	Хитоши (уравновешенный)
	3	Макато (истинный)		3	Эиджи (превосходный)
	4	Мамору (защитник)		4	Ючи (храбрый)
	5	Минору (плодотворный)		5	Ясуши (мирный)
	6	Мэзэто (изящный)		6	Ясуо (честный)

Женские

А-10: Женские имена

d6	d6	Имя	d6	d6	Имя
1	1	Айамэ (цветок ириса)	**4**	1	Рейко (прекрасная)
	2	Акеми (яркая красота)		2	Рэн (водяная лилия)
	3	Аматэрасу (сияющая в небе)		3	Фумико (заветная красота)
	4	Асами (утренняя красота)		4	Ханако (ребёнок)
	5	Джанко (послушный ребёнок)		5	Харуки (весеннее дерево)
	6	Изуми (фонтан)		6	Харуми (весенняя красота)
2	1	Казуко (гармоничная)	**5**	1	Хидэко (великолепная)
	2	Кайо (красивая)		2	Хината (солнце)
	3	Каору (аромат)		3	Хисако (долгоживущая)
	4	Касуми (туман)		4	Хоси (звезда)
	5	Кийоко (дитя города)		5	Хотару (светлячок)
	6	Кими (честная)		6	Чико (мудрая)
3	1	Мадока (цветок)	**6**	1	Эмико (улыбающаяся)
	2	Майко (танцующий ребёнок)		2	Эцуко (радостная)
	3	Манами (ласковая красота)		3	Юки (счастье)
	4	Мизуки (красивая луна)		4	Юко (полезная)
	5	Натсуми (лето красоты)		5	Юмико (красивая)
	6	Ран (орхидея)		6	Юрико (ребёнок лилии)

A.5 Предыстория

Жить без ошибок воистину невозможно.
Но об этом мало кто задумывается, даже те, кто живет по велению разума.
Ямамото Цунэтомо (1659–1719), самурай, философ, писатель

Определи два факта из своего прошлого.

A-11.1: Предыстория персонажа

d6	d6	Предыстория
1	1	Враг - друг или родственник...(см. A-11.2: Таблица вражды)
	2	Враг - друг или родственник...(см. A-11.2: Таблица вражды)
	3	Враг - друг или родственник...(см. A-11.2: Таблица вражды)
	4	Враг - бывший любовник...(см. A-11.2: Таблица вражды)
	5	Враг - бывший любовник...(см. A-11.2: Таблица вражды)
	6	Враг - бывший любовник...(см. A-11.2: Таблица вражды)
2	1	Враг - правительство Токио...(см. A-11.2: Таблица вражды)
	2	Враг - японская полиция...(см. A-11.2: Таблица вражды)
	3	Враг - одна из дзайбацу...(см. A-11.2: Таблица вражды)
	4	Враг - бывший коллега...(см. A-11.2: Таблица вражды)
	5	Враг - бывший коллега...(см. A-11.2: Таблица вражды)
	6	Враг - бывший коллега...(см. A-11.2: Таблица вражды)
3	1	Твой любовник всё время лезет в твои дела
	2	Ужасный инцидент из прошлого оставил на тебе свой отпечаток
	3	Ты должен кому-то с улиц ¥100.000x2d6
	4	Ты сидел в тюрьме или в качестве заложника долгое время
	5	Ты излечился от серьёзной болезни или наркозависимости
	6	Тебя серьёзно предали, подставили или шантажировали
4	1	Твой друг, любовник или родственник были жестоко убиты, и ты знаешь кем.
	2	По ошибке обвинён в серьёзном преступлении
	3	Тебя разыскивает дзайбацу или полиция
	4	У тебя есть влиятельный контакт в правительстве, но каждая его услуга обходится в ¥100.000
	5	У тебя есть печальная любовная история, в которой всё пошло не по плану
	6	У тебя тайный роман, с кем-то, с кем его быть не должно

A-11.1: Предыстория персонажа

d6	d6	Предыстория
5	1	У тебя романтические отношения, в которых вы без конца ссоритесь
	2	У тебя роман, но друзья его не одобряют
	3	Предыдущая миссия пошла не по плану - многие были ранены или убиты
	4	Ты сирота
	5	Твоя семья ненавидит тебя и старается не вспоминать о твоём существовании
	6	Ты - член тайного общества
6	1	Ты знаешь секрет о недавней операции якудза
	2	Ты разыскиваешься правительством другой страны
	3	Твоя последняя миссия стала причиной смерти многих невинных
	4	Токийская полиция знает тебя и твоё прошлое очень хорошо
	5	Ты случайно стал хозяином редкой и ценной вещи
	6	Ты - единственный свидетель убийства или крупного скандала

Если выпавший результат предполагает использование таблицы вражды - интерпретируй его в соответствии с ней.

A-11.2: Таблица вражды

d6	Причина вражды
1	Одна сторона предала другую
2	Одна сторона ответственна за серьёзные повреждения другой
3	Одна сторона публично унизила другую
4	Одна сторона находится в прямом противостоянии с другой
5	Одна сторона находится в постоянных прениях с другой
6	Одна сторона обвиняет другую в ужасном преступлении

A.6 Одежда

В хорошем платье и обезьяна красива.
японская пословица

A-12: Одежда персонажа		
d6	**d6**	**Одежда**
1-3	1	Джинсы и футболка
	2	Ретро середины 20 века
	3	Гранж
	4	Плащ в пол
	5	Оверсайз
	6	Спортивная одежда
4-6	1	Мешковатая одежда
	2	Высокая мода
	3	Корпоративный костюм
	4	Уличный панк/Байкер
	5	Преобладает латекс/кожа
	6	Милитари

A.7 Мотивация

Кто сильно желает подняться наверх,
тот придумает лестницу.
японская пословица

Что движет тобой и заставляет продолжать бежать по лезвию?

A-13: Мотивация персонажа		
d6	**d6**	**Мотивация**
1-3	1	Дружба
	2	Эгоизм
	3	Идеалы справедливости
	4	Личная честь
	5	Наркозависимость
	6	Страсть к азартным играм
4-6	1	Богатство
	2	Месть
	3	Власть
	4	Слава
	5	Долг
	6	Удовольствие

A.8 Особые черты

Как только беда миновала - принарядись.
японская пословица

Что-то, что выделяет тебя из толпы (и поможет твоим врагам быстрее найти тебя)

A-14: Особые черты

d6	d6	Особые черты
1-2	1	Пластическая хирургия
	2	Беспалые перчатки
	3	Татуировки
	4	Необычная причёска
	5	Коротко обрит
	6	Серёжки
3-4	1	Кольца в носу
	2	Шипованные перчатки
	3	Солнцезащитные очки
	4	Волосы разных цветов
	5	Необычный голос
	6	Шрам на лице
5-6	1	Много украшений
	2	Причёска “Конский хвост”
	3	Вся твоя одежда одного цвета
	4	Необычная шляпа
	5	Выделяющийся запах
	6	Акцент

A.9 Контакты

В высшей степени печально, если человек хорошо относится к тем, кто полезен ему, и плохо относится к тем, кто бесполезен.
Ходзе Сигэтоки (1198–1261) — монах, писатель

У каждого шиноби есть один контакт, к которому можно обратиться за помощью, советом или информацией. Шиноби с умениями *дзайбацу* или *якудза* получают дополнительные 1-3 контакта (определяется броском d6/2 с округлением в большую сторону). Помни, что контакты будут просить у шиноби ответные услуги, а также имеют свойство умирать. Определи профессию контакта по таблице ниже. Контакты очень полезны во время миссий, они могут как помогать, так и мешать, предавать и другими способами превращать рутинное задание в нечто запоминающееся.

A-15: Контакты

d6	d6	Контакт	d6	d6	Контакт
1	1	Автоугонщик	**4**	1	Ниндзя (эксперт по скрытности)
	2	Инженер		2	Боец якудзы
	3	Военный офицер		3	Служащий дзайбацу среднего положения
	4	Техник		4	Служащий дзайбацу высокого положения
	5	Уличный хирург		5	Таксист
	6	Частный сыщик		6	Уличный самурай (наёмник)
2	1	Распространитель слухов	**5**	1	Нетраннер
	2	Учёный		2	Карманник
	3	Репликант в бегах		3	Молодняк из колледжа
	4	Полицейский под прикрытием		4	Контрабандист
	5	Террорист культа		5	Политик
	6	Художник		6	Двойной агент конкурирующей дзайбацу
3	1	Коп	**6**	1	Сутенёр
	2	Взломщик охранных систем		2	Член якудза
	3	Боец местной банды		3	Наркоторговец
	4	Наёмный убийца		4	Служащий дзайбацу низкого положения
	5	Служащий банка		5	Курьер
	6	Медийное лицо		6	Журналист

A.10 Личностные проблемы

Человеческая жизнь похожа на коробку спичек.
Обращаться с ней серьезно — смешно.
Обращаться несерьезно — опасно.
Рюноскэ Акутагава (1892—1927) , японский писатель.

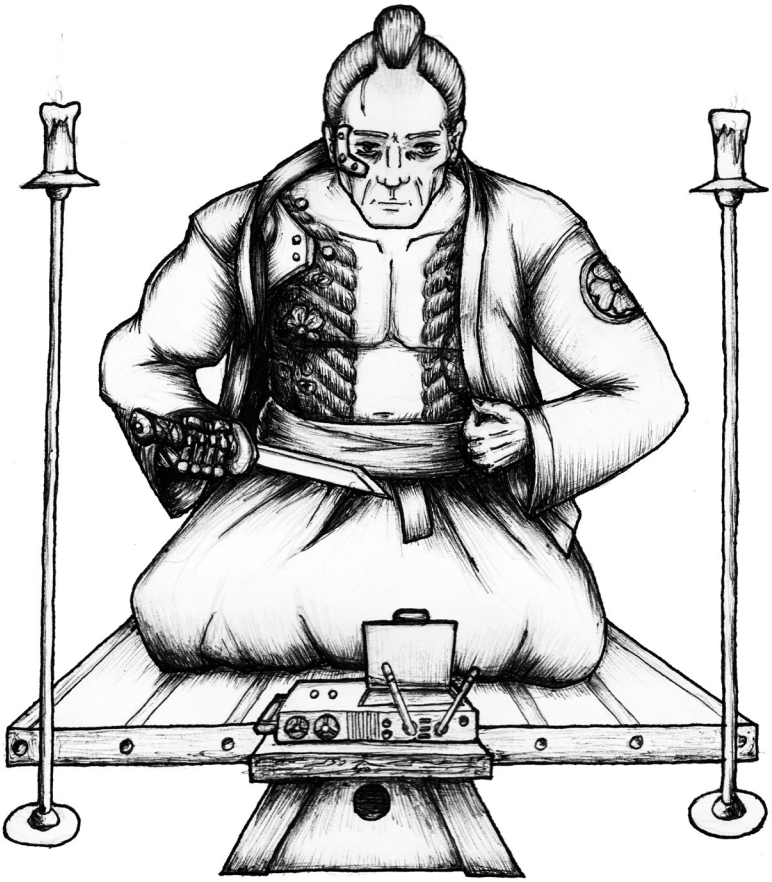
Все мы не идеальны. Используй таблицу ниже, чтобы узнать особенность своего шиноби, к которой придётся привыкать остальным участникам группы.

A-16: Личностные проблемы

d6	d6	Проблема
1-2	1	Скверный характер. Персонажу сложно сдерживать агрессию, находясь под воздействием стресса и молчать о том, что его беспокоит.
	2	Не умеет плавать. А также боится воды, мостов, туннелей, канализаций и т.д.
	3	Осторожный. Не может спешить при выполнении задания, пунктуален и дважды всё перепроверяет.
	4	Модник. Постоянно тратит огромные деньги на новейшую модную одежду.
	5	Верный сотрудник. Всем сердцем поддерживает организацию, на которую работает. Не стерпит критики в её адрес и фанатично представляет её интересы.
	6	Трус. Боится опасностей и боли, будет со всех сил избегать попадания в подобные ситуации, и может сломаться, если будет вынужден.
3-4	1	Алкоголик. Слишком много пьёт, не может отказаться от угощения или скидок и находит любые оправдания, чтобы пить всё свободное время.
	2	Развратный. Не упускает ни одной возможности поболтать с любым человеком, представляющим для него романтический интерес.
	3	Обжорство. Зависим от еды, не упускает ни шанса съесть что-то и проводит всё своё свободное время за едой.
	4	Жадность. Одержим зарабатыванием денег. Смотрит на всё через призму выгоды, никогда не предлагает платы за что-то, всегда будет пытаться сторговаться.
	5	Безупречные манеры. Даже когда готовится расправиться с жертвой.
	6	Импульсивный. Всегда действует быстро и не может ждать. К примеру, никогда не тратит время на прицеливание или засады.

A-16: Личностные проблемы

d6	d6	Проблема
5-6	1	Завистливый. В открытую выражает неприязнь и ненависть к тем, кто зарабатывает больше него.
	2	Инстинкт убийцы. Не может не атаковать что-то, что провоцирует или пугает его, и делает это быстрее, чем думает.
	3	Ленивый. Избегает физической активности любыми способами.
	4	Манга. Одержим книгами комиксов и покупает свежий выпуск каждый день. Всегда таскает с собой томик и читает при любом удобном случае.
	5	Трезвенник. В особенности это касается любого рода психоактивных веществ.
	6	Набожный. Посещает храм каждый день.



A.11 Обмундирование и услуги

Даже если меч понадобится один раз в жизни, носить его нужно всегда
Ямамото Цунэтомо (1659–1719), самурай, философ, писатель

Стартовый капитал

Брось d6, чтобы узнать сколько у шиноби йен за душой:

A-17: Стартовый капитал шиноби

d6	Стартовый капитал
1-2	¥20.000
3-4	¥30.000
5-6	¥40.000

Помимо обмундирования, полученного за концепт, каждый шиноби на старте имеет пистолет и мини гарнитуру, которая работает на расстоянии до 100 метров.

Стоимость случайных товаров

В мегаполисе будущего ты можешь захотеть купить что-то, чего нет в списках ниже. Для этого сделай заявку, рефери определит категорию стоимости предмета, и, воспользовавшись таблицей A-18, сделает бросок и назовёт сумму.

Амуниция и оружие

A-19: Цены на оружие

Броня	Цена
Скрытый кевларовый жилет	¥50.000
Полицейский бронежилет	¥10.000
Боевой костюм	¥20.000
Лёгкое оружие	
Холодное оружие	¥5.000
Баллончик с Д-газом	¥2.000
Пистолет	¥10.000
Пистолет - пулемёт	¥15.000
Автомат	¥30.000
Дробовик	¥40.000
Амуниция для лёгкого оружия, обойма	¥1.000
Модификации лёгкого оружия	
Лазерный прицел	¥8.000
Глушитель	¥10.000

A-18: Стоимость случайных товаров

Категория стоимости	Цена
Дешёвая, товар общедоступен	¥10.000 x d6
Дорогая, товар редкий	¥100.000 x d6
Эксклюзивная, товар один в своём роде/его делают на заказ	¥1.000.000 x d6

A-19: Цены на оружие	
Тяжёлое оружие	**Цена**
Лёгкое противотанковое орудие	¥20.000
Огнемёт	¥30.000
Гранатомёт	¥40.000
Снайперская винтовка	¥60.000
Пулемёт	¥180.000
Амуниция для тяж.оружия, обойма	¥3.000
Взрывчатка	
Дымовая граната	¥1.000
Светошумовая граната	¥1.000
Граната с Д-газом	¥2.000
Осколочная граната	¥3.000
Напалмовая граната	¥5.000
Противопехотная мина	¥10.000
Магнитная мина	¥25.000

Броня

Скрытый кевларовый жилет
Бронежилет для ношения под одеждой.

Полицейский бронежилет
То же, что и кевларовый жилет выше. Запрещён к ношению гражданскими лицами и может привлечь нежелательное внимание.

Боевой костюм
Включает в себя не только бронежилет (см. выше), но и противогаз на 30 минут, встроенную рацию и очки ночного зрения. Считается военной формой и запрещён к ношению гражданскими лицами, может привлечь нежелательное внимание.

Лёгкое оружие

A-20: Легкое оружие

Тип оружия	Урон	Дальность	Обойма	Примечания
Холодное оружие (нунчаки, катаны, танто и пр)	1d6	-	-	-
Баллончик с Д-газом	-	3м	5 зарядов	Проверка *силы*, оглушение на 2d6 раундов при провале
Пистолет	2d6	25м	15 выстрелов	-
Пистолет - пулемёт	2d6	25м	4 очереди	2 атаки в ход
Автомат	2d6	150м	4 очереди	2 атаки в ход
Дробовик*	-	-	10 выстрелов	-

*Дробовик может быть заряжен следующими боеприпасами:

A-21: Боеприпасы для дробовика

Тип боеприпаса для дробовика	Урон	Дальность
Дробь	2d6	20м
"+1" к попаданию.		
Взрывной патрон	3d6	10м
Одиночный тяжёлый взрывающийся патрон.		
Транквилизатор	-	20м
Цель совершает проверку *силы*, вырубается на 2d6 минут при провале и получает "-2" на все проверки на 2d6 минут при успехе.		
Бронебойный	2d6	20м
Патрон с вольфрамовым сердечником, игнорирует броню и даёт "+1" на урон по транспорту.		

Модификации для лёгкого оружия

Лазерный прицел
Увеличивает дальность стрельбы в 2 раза (но не более чем на 100 метров).

Глушитель
Убирает звук выстрела, но снижает дальность стрельбы вдвое.

Тяжелое оружие

A-22: Тяжелое оружие

Тип оружия	Урон	Дальность	Обойма	Примечания
Лёгкое противотанковое орудие	6d6	100м	1 выстрел	-
Огнемёт	2d6	8м	8 порций	2 атаки в ход
Гранатомёт*	*	50м	1 выстрел	-
Снайперская винтовка	3d6	500м	10 выстрелов	-
Пулемёт	2d6	180м	50 очередей	5 атак в ход

*Типы зарядов для гранатомёта соответствуют типам гранат ниже.

Взрывчатка

Гранаты

Дымовая
Создаёт облако дыма радиусом 10м на 8 раундов. Сквозь дым могут видеть только термальные приборы.

Светошумовая
Если используется в закрытом помещении - цели проходят проверку *силы*, получая 5 оглушений при провале и 1 при успехе.

С Д-газом
Создаёт облако Д-газа радиусом 10м на 4 раунда. При провале проверки *воли* жертвы засыпают на 2d6 минут, при успехе - получают "-1" на все проверки на 2d6 минут.

Осколочная
Наносит 3d6 урона в радиусе 3 метров и 1d6 урона в радиусе 3-5 метров.

Напалмовая
Все цели в радиусе 3 метров получают 2d6 урона от горения практически нетушимой жидкости, которая игнорирует любую броню кроме боевого костюма и Второй Кожи. Чтобы сбить с себя огонь необходима успешная проверка *ловкости*, до совершения которой цель получает урон каждый раунд.

Мины

Противопехотная
Наносит 2d6 урона в секторе, представляющем собой четверть круга радиусом 40 м. В комплекте идёт детонатор дальностью действия 50 метров. При установке ведущий совершает тайную проверку умения *взрывчатка* с "+3", чтобы узнать, получилось ли установить мину верно.

Магнитная
Наносит 6d6 в радиусе 3м и 2d6 в радиусе 3-10м. В комплекте идёт таймер на 24 часа и детонатор дальностью действия 50 метров. При установке ведущий совершает тайную проверку умения *взрывчатка* с "+3", чтобы узнать, получилось ли установить мину верно.

Медицинские товары и услуги

A-23: Цены на медицинские товары и услуги

Товар или услуга	Цена
Фактор К	¥1.000
Складные носилки	¥2.500
Медицинский набор	¥2.500
Операция на ране	¥10.000
Хирургический набор	¥25.000
Морозильная камера	¥30.000
Изменение лица	¥50.000
Полное ультразвуковое сканирование тела	¥50.000
Реанимация умирающего	¥80.000
Эмпатоскоп	¥100.000
Реконструкция	¥1.000.000
Альфа-волновое устройство	¥5.000.000
Создание своего клона	¥10.500.000

Фактор К
Препарат, поддерживающий мозг живым d6 часов после смерти. Используется при добыче воспоминаний.

Складные носилки
Переносить на них раненого намного удобнее, чем нести его в руках.

Медицинский набор
Используется парамедиками для оказания первой помощи пациенту.

Операция на ране
Услуга, требуемая после каждого получения ранения при отсутствии в партии врача.

Хирургический набор
Необходим для любого рода оперативного вмешательства.

Морозильная камера
Портативное криоустройство на электронном замке, которое может мгновенно заморозить помещенную внутрь человеческую голову. Используется при добыче воспоминаний.

Изменение лица
Необходимая услуга, когда с вами отказываются работать все поддельщики документов.

Полное ультразвуковое сканирование тела
На предмет болезней и жучков.

Реанимация умирающего
Не такая уж большая цена за билет с того света.

Эмпатоскоп
Детектор лжи, позволяющий также выявить репликантов.

Реконструкция
Реанимирование погибшего. Актуально в течении 3d6 часов после смерти.

Альфа-волновое устройство
Анализирует и идентифицирует мозговые волны. Используется для клонирования и изменения воспоминаний.

Создание своего клона
Незаменимая услуга в случае, когда от тела не осталось ничего, с чем мог бы поработать реаниматор.

Кибернетика

A-24: Цены на киберимпланты

Товар или услуга	Цена
Подкожные часы	¥10.000
Личный передатчик данных	¥80.000
Костюм-биомонитор	¥500.000
Сим-стим	¥1.000.000
Бомба в мозгу	¥2.000.000

Подкожные часы
Статусный имплант - часы, просвечивающие прямо из-под кожи твоего запястья.

Личный передатчик данных
Передатчик устанавливается в живот, руку или грудь и активируется удалённо. При активации начинает издавать сигнал, улавливаемый на расстоянии до 5 км. Внутренние батареи способны обеспечивать до 1 недели работоспособности.

Костюм-биомонитор
Костюм содержит набор биотермальных сенсоров, которые отслеживают температуру, кровяное давление, мозговую активность, уровень сахара и прочую важную информацию. Информация отображается из-под кожи на запястье. Также костюм может влиять на организм, снижая стресс, нейтрализуя действия алкоголя и наркотиков и даруя "+1" ко всем броскам *воли* против ранений.

Сим-стим
Процессор, который улавливает, обрабатывает и пересылает все 5 чувств пользователя на удалённую деку симуляции. Позволяет пользователю деки слышать, видеть, чувствовать и обнюхивать всё то же, что и носитель. Технология СимСтим позволяет записывать ощущения человека, хранить, передавать и чувствовать их другим людям в виде шоу. Это очень популярное развлечение, которое даёт почувствовать себя на войне, на сцене, в космической ракете и т.д.

Бомба в мозгу
Маленький взрывной заряд, который хирургически имплантируется в кору головного мозга. Может быть приведён в действие на расстоянии 100 метров, а также через телефон, если цель возьмет трубку. При активации мгновенно убивает пациента и наносит 2d6 урона в 3 метрах от него.

Еда

A-25: Цены на еду

Еда	Цена (день)
Порция кофе/пива	¥100
Вредная пища	¥500
Достойное питание	¥1.000
Ночь кутежа	¥3.000

Аренда жилья

A-26: Цены на жильё

Жильё	Цена
Ячейка в капсульном отеле (ночь)	¥1.000
Номер в хостеле (ночь)	¥4.000
Номер в отеле (ночь)	¥7.000
Квартира (неделя)	¥3.000

Образ жизни

A-27: Затраты на образ жизни

Образ жизни	Траты (неделя)
Рабочий класс	¥10.000
Средний класс	¥20.000
Высший класс	¥50.000

Транспорт

Общественный транспорт

A-28: Проезд на транспорте

Транспорт	Цена
Билет на автобус	¥200
Проезд на метро	¥500
Такси	¥1.000

Киберпространство

A-30: Цены на кибердеки

Дека	Слоты	Цена
Amstrad C-22	2	¥20.000
Toshiba Paraline 3030	3	¥50.000
Hosaka Goldstar-4	4	¥100.000
Hitachi Netspace-5	5	¥200.000
Ono-Sendai Cyberspace-6	6	¥500.000

A-31: Цены на компьютеры

Прочие компьютеры	Цена
Стационарный компьютер	¥50.000
КПК	¥6.000
Смарт-карта	¥1000

Личный транспорт

A-29: Стоимость транспортных средств

Транспорт	Цена	Скорость
Мотоцикл	¥100.000	Быстрый
Спортбайк	¥200.000	Очень быстрый
Ситикар (на электричестве)	¥300.000	Медленный
Седан (на горючем топливе)	¥500.000	Быстрый
Бронированный лимузин. Защищает пассажиров как нательный бронежилет.	¥1.000.000	Медленный
Спорткар	¥1.500.000	Очень быстрый
Ховеркар (машина, способная лететь)	¥5.000.000	Очень быстрый
Бронетранспортёр. Шестиколёсная военная махина, оснащённая пулемётом и гранатомётом. Защищает пассажиров как нательный бронежилет.	¥20.000.000	Медленный

Стационарный компьютер
Стандартный компьютер с выходом в Сеть и принтером. 4 слота под программы

КПК
Хранилище ключей, способное записывать и воспроизводить видео, аудио и текст

Смарт-карта
Устройство для хранения программного обеспечения.

Программное обеспечение

A-32: Цены на ПО

Программа	Цена
База данных	¥10.000
Видеоконференция	¥20.000
Тех-метр	¥25.000
Компилятор данных	¥30.000
Программа манипулирования изображениями	¥50.000
Симулятор личности	¥100.000
Видео/звуковой анализатор	¥150.000

База данных
Огромное хранилище данных, таких как адреса или телефоны людей, списки покупателей определённой торговой сети и пр.

Видеоконференция
Позволяет связываться с другими людьми в Киберпространстве. При этом пользователи видят друг друга и могут показывать друг другу фото, графики и другие документы.

Тех-метр
Программа, помогающая выявлять и чинить неисправности в технике ("+2" к проверкам *технологии*).

Компилятор данных
Программа, которая автоматически сканирует Киберпространство по определённым запросам и выдаёт найденное в удобном для чтения формате.

Программа манипулирования изображениями
Софт, позволяющий изменять и подделывать аудио и видеоизображения.

Симулятор личности
Позволяет предсказать будущие действия человека. Точность зависит от того, какие данные о человеке предоставлены программе.

Видео/звуковой анализатор
Комплексная утилита, анализирующая звуковые дорожки/видеоизображения и выдающая как ИНЧ человека, так и его текущие эмоции/уровень стресса.

A-33: Цены на ЛЕДорубы

ЛЕДорубы	Цена
1 уровня	¥5.000
2 уровня	¥15.000
3 уровня	¥45.000
4 уровня	¥135.000
5 уровня	¥405.000
6 уровня	¥1.215.000

Техника

A-34: Цены на технические устройства

Устройство	Цена
Бинокль	¥2.000
Радионаушник	¥4.000
Карманная рация	¥8.000
Мобильный телефон	¥10.000
Бинокль с ночным зрением и лазерным дальномером	¥20.000
Радиосканер	¥20.000
Очки ночного видения	¥25.000
Пистолет-кошка	¥30.000
Записывающее устройство	¥40.000
Сим-стим проигрыватель	¥50.000
Умные очки	¥100.000
Мимикрирующий поликарбоновый костюм	¥200.000
Термальные очки	¥300.000
Сим-стим редактор	¥500.000

Бинокль
Обычный карманный бинокль.

Радионаушник
Используется вместе с рацией или мобильным телефоном.

Карманная рация
Радиус действия 3-5 км.

Мобильный телефон
Почти помещается в руку!

Бинокль с ночным зрением и лазерным дальномером
Дальность действия - до 3 км.

Радиосканер
Способен отслеживать и глушить одновременно до 20 станций в радиусе 10 км.

Очки ночного видения
Инфразрение радиусом до 100 метров.

Пистолет-кошка
Позволяет выстрелить крюком, прикрепленным к 30-метровому тросу и подняться по нему.

Записывающее устройство
Позволяет записывать и проигрывать звук и видео на смарт-карты.

Сим-стим проигрыватель
Позволяет получать и проигрывать сим-стим передачи или кассеты.

Умные очки
Эти военные очки анализируют дальность до цели, ветер и прочие помехи, давая “+1” к попаданию из оружия.

Мимикрирующий поликарбоновый костюм
Костюм с капюшоном, покрывающий всё тело и позволяющий сливаться с фоном, если пользователь неподвижен (в противном случае на поверхности костюма видны помехи, выдающие прячущегося). Очевидно, сверху лучше не надевать одежду или броню.

Термальные очки
Позволяют видеть всё, что излучает тепло, позволяя “смотреть” даже через тонкие стены и двери.

Сим-стим редактор
Позволяет получать, записывать и редактировать сим-стим передачи пользователя в радиусе до 120 м.

Инструменты

A-35: Цены на инструменты

Инструмент	Цена
Фонарик	¥1.000
Лазерный инструмент (позволяет резать и сваривать)	¥2.000
Газовая маска	¥3.000
Мультиинструмент (всё необходимое механику или ремонтнику)	¥10.000

Охранное оборудование

A-36: Оборудование для слежки

Оборудование	Цена
Жучок	¥2.000
Жучок с видео	¥5.000
Лазерный ослепитель	¥5.000
Волоконная камера	¥5.000
Инфракрасный датчик движения	¥10.000
Кабельное СУ	¥10.000
Отмычки	¥10.000
Шифратор	¥10.000
Следящий приёмо-передатчик	¥25.000
Чемоданчик гримёра	¥25.000
Дешифратор электронных замков	¥80.000
Станция активных помех	¥80.000
Лазерное ухо	¥120.000
Анти-жучок	¥500.000
Удалённо пилотируемый дрон	¥1.200.000

Жучок
Передаёт аудио на расстоянии до 100 м в течение 24 часов.

Жучок с видео
С помощью объектива "рыбий глаз" передают аудио и видео со 180° обзора на расстояние до 100 м в течение 24 часов.

Лазерный ослепитель
Может ослеплять камеры на время до 10 минут. Размером с ручку и имеет дальность 50 м.

Волоконная камера
Используется для подсовывания под двери или заглядывания за угол.

Инфракрасный датчик движения
Портативное устройство, способное засечь ИК-излучение и издать сигнал тревоги или послать его на мобильный телефон.

Кабельное СУ
Устройство, передающее информацию с кабеля, на котором установлено, на расстояние до 100 м.

Отмычки
Отлично подходят для борьбы с теми, кто всё ещё использует аналоговые замки.

Шифратор
Устанавливается на приёмном и передающем телефоне или рации, шифруя передачу и вынуждая желающего подслушать разговор дешифровать полученную запись.

Следящий приёмо-передатчик
Карманный приёмо-передатчик, способный записывать информацию с жучков и кабельных СУ. Также может быть использован для поиска жучков и кабельных СУ в помещении.

Чемоданчик гримёра
Содержит наборы поликарбонной кожи, волос, контактных линз и всего прочего, что поможет сойти за другого человека. Начинает деформироваться через 3 часа после нанесения.

Дешифратор электронных замков
Устройство, дающее "+2" к умению *контрбезопасность* при попытке взлома электронного замка.

Станция активных помех
Глушит все устройства, работающие на радио-частотах в радиусе 100 метров на 10 минут.

Лазерное ухо
Это устройство, похожее на винтовку, может быть нацелено на стену или стеклянную панель, позволяя прослушивать разговоры через неё. Дальность действия равна полю зрения человека.

Анти-жучок
Глушит все жучки и передающие устройства в радиусе 5 метров розовым шумом. Способен работать без сети не более часа.

Удалённо пилотируемый дрон
Миниатюрный робот с камерой, микрофоном и термальным прибором, используемый корпорациями для облёта своих территорий. Работает 2 часа, максимальная скорость - 5 м/сек.

Нелегальные услуги

A-37: Цены на нелегальные услуги

Услуга	Цена
Перепрошивка чужого ИНЧ под себя	¥5.000
Достать всю информацию с чужого ИНЧ	¥20.000
Создание фальшивого ИНЧ	¥500.000

Лекарства

Лекарства ниже - нелегально ввезённые или украденные из клиник вещества, требующие успешной проверки *медицины* с модификатором "+3" при использовании. Провал значит, что лекарство применено неправильно, что не приводит ни к чему хорошему.

Каждая порция содержит 6 ампул.

A-38: Цены на лекарства

Лекарство	Цена
Аспедин	¥3.000
Кортелин	¥5.000
Полигеронол-Z	¥10.000
Бензодитрополин	¥20.000

Аспедин
Предотвращает/ликвидирует интоксикацию алкоголем или иными веществами, позволяя шиноби гарантированно оставаться начеку в течение 3 часов.

Кортелин
Стимулятор, позволяющий не спать ночь без штрафов.

Полигеронол-Z
Галлюциноген, используемый в психиатрии для работы с психологическими травмами пациента, очень быстро нашёл своё применение в качестве сыворотки правды. Время действия - 1 час.

Бензодитрополин
Универсальный анти-токсин, позволяющий бороться с большинством ядов и нейротоксинов.

Дизайнерские наркотики

Пройди проверку *воли* и получи зависимость (нужна 1 доза в день) при провале. Относится ко всем наркотикам, отмеченным звёздочкой.

A-39: Цены на наркотики

Наркотик	Цена
Феромон-X	¥1.000
Яг (гипердексамин)	¥2.000
*Виракс-Б	¥2.000
*ИАФ (Ингибитор ангиотензинпревращающего фермента)	¥2.000
Эндорфин (синтетический аналог)	¥3.000
Умный наркотик (бетасератонин)	¥4.000
Скорость (дексамфетамин)	¥5.000
Спидбол (Демерол)	¥8.000
*Дельта-14	¥40.000

Феромон-X
"+1" ко всем социальным навыкам на 1-3 часа. Пост-эффект: "-3" ко всем проверкам, основанным на зрении или слухе на то же время после окончания действия.

Яг (гипердексамин)
Даёт "+4" к проверкам *силы* на полчаса. Пост-эффект: ярость, которую употребивший вымещает на первом попавшемся объекте или человеке.

***Виракс-Б**
Транквилизатор, вызывающий паралич. Цель делает проверку *воли* и парализуется на 2d6 минут при провале или получает "-2" ко всем броскам при успехе.

***ИАФ (Ингибитор ангиотензинпревращающего фермента)**
Даёт "+1" ко всем физическим и социальным навыкам на 1 час. Пост-эффект: тошнота и слабость, "-2" ко всем броскам в течение часа. По окончанию действия необходима проверка *воли*. При её провале ты теряешь сознание и получаешь 1d6 урона.

Эндорфин (синтетический аналог)
Снимает все негативные последствия ранений, однако даёт "-1" ко всем физическим проверкам.

Умный наркотик (бетасератонин)
Даёт "+1" к проверкам, связанным с *технологиями* или умственной работой на 1-3 часа. Сайд-эффект: транс, в который впадает употребивший на те же часы.

Скорость (дексамфетамин)
Даёт "+2" ко всем проверкам, не требующим концентрации и неспешности на полчаса. Сайд-эффект: пятиминутный взрыв бодрости, за которым приходит "-2" ко всем броскам на 3 часа.

Спидбол (Демерол)
Употребивший становится хладнокровным убийцей, получающим "+2" ко всем рукопашным атакам и проверкам, связанным с физической формой на час. Сайд-эффект: кататонический ужас и приступы паники, длящиеся час.

***Дельта-14**
Военный токсин, вызывающий 2d6 урона, если проверка *воли* пройдена, и смерть в течение двух раундов при провале. Продаётся в виде аэрозоля.

5. ПРАВИЛА ИГРЫ

B.1 Проверки

В игре “Шиноби” нет уровня развития навыков. Никаких характеристик у твоего персонажа также нет. Что такое “Библиотечное дело = 4” или “Вождение машины = 13”? Либо ты уделил какое-то время тренировкам (или установил соответствующую аугментацию), либо нет. В любом случае, отсутствие умения не останавливает тебя от попытки.

Чтобы совершить проверку умения, ***брось 2d6***. Если ты не владеешь соответствующим умением, но всё же хочешь совершить действие, привязанное к нему (к примеру, пытаешься стрелять из пистолета без соответствующего навыка) - сумма на кубах должна быть выше 7. Если ты владеешь нужным навыком - выше 5.

B-01: Определение успеха

Наличие умения	Значение на 2d6 для успеха
Владеет	5 и выше
Не владеет	7 и выше

Очевидно, есть действия, изначально обречённые на провал без соответствующих умений. К примеру, уличный наркоторговец вряд ли сможет пилотировать космический шаттл. Рефери должен разбирать такие ситуации самостоятельно.

Критические успехи или провалы

Любой результат, при котором на кубах выпадают одинаковые цифры (например, две единицы или две шестёрки) является критическим успехом или провалом, в зависимости от того, успешно ли совершена проверка.

В бою критический успех увеличивает степень наносимого урона (см. раздел B.3 Боевые столкновения), а критический провал может значить серьёзное повреждение оружия атакующего.

Винтовку заклинило, ты случайно подстрелил напарника, ваша машина врезалась в здание — рефери должен креативно обрабатывать критические успехи и провалы!

Встречные проверки

Если два персонажа вступают в противостояние вроде армрестлинга или сражения в Киберпространстве, и оба владеют необходимым умением - пусть каждая сторона бросит 2d6, и победит та, которая выбросила больше.

Если одна из сторон не владеет нужным умением - дайте другой “+2” к броску.

B.2 Карьерный рост

Будет ли ваш шиноби представлять интересы одной из дзайбацу, станет агентом якудзы или будет вольным наемником - все они подчиняются общей ранговой системе.

B-02: Ранговая система

Ранг	Титул у дзайбацу	Титул у якудза	Награда при получении ранга	Бесплатные наёмники	Промо-очки
0	Рекрут	Кандидат	-	-	0
1	Начинающий	Якудза	¥50.000	-	3
2	Агент	Вакашу	¥100.000	-	9
3	Боец	Шатей	¥500.000	1	18
4	Страж	Гашира Хоса	¥5.000.000	+2d6+8	30
5	Самурай	Со Хончубо	¥10.000.000	+2d6+8	45
6	Даймё	Гашира	¥25.000.000	+2d6+8	63
7	Сёгун	Оябун	¥100.000.000	+2d6+8	84

Миссии состоят из брифинга, выполнения задания и доклада о выполнении.

Во время доклада о выполнении рефери оценивает, насколько успешно прошло задание и выдаёт от лица работодателя промо-очки, необходимые для получения нового ранга. Каждый шиноби может получить или потерять очки за:

B-03: Очки за миссию

Результаты миссии	Очки
Участие в успешной миссии	+2
Использование стратегии, которая отводит все подозрения от работодателя	+1
Сохранение имиджа/денег/ресурсов работодателя	+1
Нахождение предателя	+1
Дискредитация работодателя	-1
Потеря дорогостоящего обмундирования/излишняя растрата ресурсов	-1
Предательство	-2d6

Корпоративные счета

Каждая игровая группа начинает с общим корпоративным счётом, с которого они могут снимать деньги на товары и услуги во время выполнения миссий (под строгим контролем того, кто выдаёт миссию). Сумма на этом счёте, который обновляется между миссиями зависит от суммы рангов игроков:

B-04: Корпоративный счет

Сумма рангов игроков	Деньги на корпоративном счёте
Менее 10	¥10.000 x сумма рангов
10-19	¥50.000 x сумма рангов
Более 20	¥100.000 x сумма рангов

С корпоративного счёта нельзя снимать больше 25% наличными а также покупать наркотики. Кроме того, дзайбацу и якудза не дарят свои деньги, и после миссии хотят компенсации. Купленное оружие и обмундирование подлежит возврату во время доклада о выполнении.

В.3 Боевые столкновения

Битвы в "Шиноби" представляют собой стремительные столкновения длительностью не больше пары минут, в течении которых всё вокруг представляет собой дождь из пуль, крошащийся бетон, трескающееся стекло, осколки и дым. Помни - это не варгейм, завершай битву быстрее, чем игроки поймут, что вообще произошло - совсем как в реальной жизни…

Порядок боевого столкновения

0. Эффект неожиданности: рефери проверяет эффект неожиданности для сторон, не ожидавших столкновения. Подробнее об эффекте неожиданности см. ниже.

1. Инициатива: Стороны столкновения, которых не застали врасплох, совершают проверку инициативы, чтобы определить, кто будет действовать первым.

2. Действия: Стороны столкновения, которых не застали врасплох, решают, как реагируют на столкновение. Если решено сражаться - начинается бой.

Эффект неожиданности

Когда нужна проверка

Проверка эффекта неожиданности совершается для любой стороны, не ожидающей столкновения. Например, если персонажи тихо поджидают приближения врагов, издающих много шума, то они не совершают этой проверки, тогда как врагов могут застать врасплох и они проверяют эффект неожиданности.

Проверка эффекта неожиданности

Все стороны столкновения, которые не ожидали его, бросают 1d6.

Враги: Рефери совершает бросок за врагов.

Персонажи: Один игрок совершает проверку за всю партию.

Результат: Выпадение 1 или 2 означает, что сторона застигнута врасплох.

Если застигнуты врасплох

Обе стороны: Небольшое замешательство, ни одна из сторон не получает преимущество

Одна сторона: Сторона, не застигнутая врасплох получает преимущество в один раунд, другая сторона в первом раунде не действует. **Начиная со второго раунда сторона, застигнутая врасплох перестаёт быть таковой и получает возможность действовать согласно инициативе.**

Инициатива:

Бросок 1d6: для каждой стороны **каждый раунд сражения**

Победитель: Стороны действуют в порядке от наибольшего результата к наименьшему

Ничья: Стороны или перебрасывают кость, или действуют одновременно

Порядок действий в боевом раунде:

Бои в Шиноби происходят в 10-секундные боевые "раунды", в которых соблюдается следующий порядок действий:

B-05: Структура боевого раунда

Этап	Действие
1.	Все кто может и хочет атаковать в ближнем бою - атакуют
2.	Все кто может и хочет двигаться - двигаются
3.	Все кто хотят сделать что-то (и при этом не атаковали в ближнем бою) - делают что-то, при этом если персонаж двигался, то он может сделать далеко не всё, решение выносит рефери.
4.	Все кто хотят атаковать в дальнем бою (и при этом не атаковали в ближнем бою и не делали что-то) - атакуют.
5.	Все кто хотят спрятаться за укрытием (и при этом не атаковали в дальнем бою, не двигались и не делали что-то) - прячутся за укрытием, если таковое есть

Достать оружие

Чтобы достать любое оружие кроме холодного и снять его с предохранителя вам необходимо потратить один боевой раунд. Параллельно с этим вы можете двигаться, прятаться за укрытие и т.п. Умение *иайдо* позволяет выхватывать оружие мгновенно.

Атака

Чтобы попасть по врагу из оружия, необходимо успешно пройти проверку умения, соответствующего оружию, из которого ведётся огонь. К броску могут быть применены следующие модификаторы:

B-06: Боевые модификаторы

Ситуация	Мод.
Цель вне зоны поражения	-2
Цель в укрытии/внутри транспорта	-2
Цель в движущемся транспорте	-4
Стрельба на близкой дистанции	+1
Стрельба ведётся в упор	+3

Боевые искусства и холодное оружие

Разве умения рукопашного боя не потеряли актуальность в эпоху огнестрельного оружия? Не совсем. Пока враг выхватывает оружие, ты вполне успеешь ударить его кулаком или катаной. Если в ближнем бою ты попал по врагу с оружием - в следующем раунде он получает "-2" к попаданию на дальние атаки. Эффект не суммируется с каждым следующим попаданием.

Каждый успешный рукопашный удар наносит 1 оглушение (см. ниже).

Если при рукопашной атаке выпадает крит — совершивший её проводит мощный удар, наносящий 2 оглушения и отбрасывающий врага на 1d6 метров. Такой удар можно сделать и намеренно, объявив это перед ударом и пытаясь нанести удар с "-2".

Взрывчатка

Дальность броска гранаты — 20 метров (40, если метатель имеет супер-руки или успешно проходит проверку *силы* перед броском). При попытке попасть гранатой в определённую точку бросьте d6: (1 - пролетит дальше, 2 - упадёт слева от цели, 3 - упадёт справа от цели, 4 - не долетит до цели, 5 - попала точно в цель, 6 - переброс) и определите расстояние от гранаты до цели в метрах броском 2d6.

При установке мины рефери совершает тайную проверку умения *взрывчатка* с "+3", чтобы узнать, получилось ли установить мину верно.

Оглушения

Любой персонаж теряет сознание при получении 5 оглушений. Через полчаса или после оказания медицинской помощи (или пары пощёчин и ледяной воды) он приходит в себя, сохраняя 1 оглушение на один день. Если в этот день он снова вырубится, то очнувшись получит 2 оглушения на один день и т.д. Персонажи с умением *сила* или аугментацией Мышечная матрица увеличивают свой лимит оглушений до 7.

Урон

В игре "Шиноби" нет таких понятий как "очки здоровья" или "класс брони", а сама система получения урона довольно прозрачна и приведена ниже:

B-07: Эффект от урона

Урон	Эффект	Пояснение
1-3	Оглушён	Ошеломление, лёгкий урон. Помимо получения соответствующего урона, оглушение достигается также при получении 5 оглушений за одну драку. Шиноби вырубается на 30 минут или до оказания медицинской помощи (пощёчины и ледяная вода тоже сгодятся).
4-8	Ранен	Падает и не может действовать 2 раунда. "-2" ко всем проверкам пока не будет вылечен. Шиноби получает ещё одну рану каждые полчаса, если проваливает проверку *воли*. При получении двух ран шиноби переходит в состояние "при смерти".
9-13	При смерти	Полубессознательное состояние, близкое к смерти. Шиноби должен совершать проверку *воли* каждую минуту и умирает при её провале. Критический успех при проверке выражается в том, что шиноби может встать и сделать одну атаку или действие.
14+	Мёртв	That's it.

Критические попадания

В бою критические попадания увеличивают урон по персонажу таким образом, чтобы его степень ранения увеличилась на 1. Если во время критического попадания персонаж получил 7 урона, то он не ранен, а при смерти, и получает 9 урона (минимальное значение эффекта "при смерти"), а не 7. Если во время критического попадания персонаж получил 10 урона, то урон увеличивается до 14 и персонаж умирает.

Броня

Бронежилеты, бронированные покрытия автотранспорта и соответствующие аугментации нивелируют эффект критического попадания по персонажу. Защищает ли конкретная броня от мин или противотанковых ружей - решает рефери.

Урон от падений и столкновений

B-08: Урон от падений и столкновений

Столкновение	Падение	Урон
Менее 20 км/ч	4-8 метров	1d6+1
21-40 км/ч	9-15 метров	2d6+2
41-60 км/ч	16-30 метров	3d6+3
61-80 км/ч	31-60 метр	4d6+4
80+ км/ч	60+ метров	5d6+5

Лечение

Ранен

Сделай проверку *медицины* в течении получаса (добавь "+2", если используешь мед. набор). Чтобы окончательно вылечить рану и снять "-2" к проверкам персонажу нужно хирургическое вмешательство и d6 дней покоя.

При смерти

Чтобы предотвратить встречу умирающего шиноби с его великими предками, сделай проверку *медицины* с модификатором "-2" (без модификатора, если используешь мед. набор). При провале можно попробовать снова через минуту, только при успешном прохождении умирающим броска *воли*. При успехе персонаж переходит в состояние "ранен", однако после хирургического вмешательства ему будет необходимо 2d6 дней покоя.

Мёртв

Если тело и мозг остались целыми, доктора смогут помочь. Использование реанимации или реконструкции с модификатором "-2", переведёт тело в состояние "при смерти". Можно совершить только 1 попытку оживления.

Передвижение в бою

Персонаж может преодолеть до 20 метров за раунд (10, если пытается атаковать или что-то сделать в этом же раунде). Ранения или чрезмерная нагрузка снижают это значение вдвое.

Засада

Если одна из сторон находится в засаде, рефери делает тайную проверку *внимательности* другой стороны (добавляя "+2" к броску, если у всех прячущихся нет умения *скрытность*) чтобы понять, получилось ли автоматически застать врасплох тех, кто попал в засаду.

Транспорт в бою

Транспорт делится на медленный (грузовики, автобусы), быстрый (обыкновенные седаны, кроссовые мотоциклы) и очень быстрый (спорткары, спортбайки и ховеркары).

Если шиноби пытаются перепрыгнуть препятствие, сделать полицейский разворот или ехать быстрее 100 км/ч - необходима проверка *вождения* с прибавлением или вычитанием соответствующего модификатора (в зависимости от скорости транспорта). Если они пытаются догнать кого-то или от кого-то оторваться - необходимо совершить 3 или более успешных проверки *вождения* из 5:

B-09: Модификаторы вождения

Тип	Модификатор при проверке вождения
Медленные	-2
Быстрые	0
Очень быстрые	+2

Провал проверки вождения во время выполнения трюка означает аварию на скорости 40 км/ч.

Уничтожение транспорта

У транспорта в "Шиноби" есть два порога урона: остановка и разрушение.

При остановке у автомобиля ломается мотор и машина врезается в препятствие (проверка вождения поможет этого избежать). При разрушении транспорт взрывается, нанося пассажирам 6d6 урона и сжигая всё, что находилось внутри. В этом случае проверка вождения не поможет.

B-10: Таблица урона транспорта

Тип транспорта	Остановка	Разрушение
Маленький (скутер, мотоцикл)	10	20
Средний (автомобиль, лодка)	15	25
Большой (Грузовик, автобус)	20	40

B.4 Движение по улицам

Шиноби могут передвигаться по городу пешком, на метро, на такси и на личном транспорте.

Если шиноби бегут, расталкивая прохожих, - они преодолевают 5 кварталов за 10 минут.

Если они внимательно исследуют окружение, разглядывают здания и прохожих, то проходят два квартала за 10 минут. Если группа крадётся, кто-то из группы ранен или несёт что-то массивное - делите её скорость на два.

Шиноби в состоянии оценить уровни безопасности зданий и заметить их особенности, подметить срезы с подворотнями, пути отхода и пр. только если крадутся или внимательно исследуют окружение. Из окна метро или автобуса внимательно исследовать местность не получится, а вот заплатив таксисту, чтобы тот сбавил скорость и покатал вас по округе - вполне.

B-11: Движение по улицам

Тип передвижения	Скорость
Исследование	2 квартала/10 мин
Бег/пешая погоня	5 кварталов/10 мин
Группа крадётся/ранена/несёт что-то массивное	Раздели текущую скорость на 2

Если шиноби внимательно исследуют квартал из окна машины или из седла мотоцикла - они делают это со скоростью исследования, 2 квартала/10 мин. Максимальная скорость транспорта приведена в таблице (требуются проверки *вождения*, см. раздел B.3 Боевые столкновения):

B-12: Скорость личного транспорта

Тип транспорта	Макс. скорость
Медленный	1 сектор в минуту
Быстрый	2 сектора в минуту
Очень быстрый	3 сектора в минуту

Если шиноби передвигаются по карте на общественном транспорте - используйте таблицу:

B-13: Скорость общественного транспорта

Тип транспорта	Скорость
Автобус	1 сектор/10 мин
Такси	2 сектора/10 мин
Метро	3 сектора/10 мин

Нагрузка

Шиноби может с комфортом нести 10 предметов. Предметом считается то, что можно держать в одной руке (например, пистолет). Более крупные вещи (например, дробовик) считаются за два предмета. Некоторые вещи (карточки, ключи) не считаются за предмет, нагружающий носителя. Если шиноби переносит больше 10 предметов - он считается нагруженным, что сокращает его скорость в два раза и даёт “-2” ко всем физическим проверкам.

Более 15 предметов переносить нельзя без умения *сила* или аугментации Мышечная матрица.

Случайные встречи

Во время миссии рефери каждые 20 минут делает проверку на случайную встречу, бросая d6. При "1" на d6 происходит случайная встреча.

Случайная встреча подразумевает, что шиноби заметили, неважно, пешком они передвигаются, в такси или в своей машине.

Расстояние до встреченных считается как 2d6*5 метров.

B-14: Таблица случайных встреч

d6	Встреча
1-2	Особая встреча (см. таблицу ниже)
3	Полицейские
4	Члены банды
5	Агенты дзайбацу
6	Бойцы якудза

Встреченные реагируют на шиноби в соответствии с таблицей реакции:

B-15: Таблица реакции

2d6	Реакция
2	Враждебная, сразу нападает
3-5	Недружественная, может напасть
6-8	Нейтральная, сомневается
9-11	Безразличная, не заинтересован
12	Дружелюбная, может помочь

Розыск

Каждый раз когда персонажи ввязываются в неприятности (ездят на красный, замечены в драке или перестрелке, попытке взлома Сети и т.д.) - бросьте d6. При единице на d6 на это реагируют, и через d6 минут на место прибудут:

B-16: Группа реагирования

d6	Прибудут:
1-2	Местная банда
3-4	Полиция
5-6	Агенты враждебной дзайбацу

Чтобы определить, сколько человек приедут при этом, воспользуйтесь таблицей:

B-17: Размер группы реагирования

d6	Количество подкрепления
1-2	Количество шиноби - d6
3-4	Количество шиноби + d6
5-6	Количество шиноби + 2d6

Все прибывшие не совершают проверку реакции и настроены агрессивно.

После каждого ухода от преследования, но ДО смены одежды, документов и номеров автомобиля прибавляй единицу к этим проверкам.

B.S На охраняемой территории

Скорость внутри здания

Во время выполнения заданий шиноби часто приходится проникать в закрытые для посторонних постройки и территории. В подобных местах их скорость передвижения существенно снижается из-за необходимости внимательно всё осматривать и не привлекать к себе внимание:

B-18: Скорость в здании

Тип передвижения	Скорость
Исследование	50 метров/10 мин
Бег	100 метров/10 мин
Группа крадётся/ранена/несёт что-то массивное	Раздели текущую скорость на 2

Безопасность и контрбезопасность

В мире, где информация охраняется как зеница ока, все фабрики, лаборатории и офисы превратились в настоящие крепости. Схематично уровни систем безопасности делятся на 4 группы:

B-19: Уровни систем безопасности

Уровень защиты	Краткая характеристика	Пешие патрули	Группа реагирования
0 Отсутствует	Ни охранников, ни камер, ни патрулей. Характерен для магазинчиков или парков.	-	-
1 Низкий	Камера наблюдения снимает 1 кадр в 10 секунд, охранников и патрулей нет. Характерен для кафе, баров и магазинов.	Низкий	Прибывает через 2d6 минут
2 Средний	Камеры установлены на входе и внутри, на входе посетителей проверяют на наличие оружия и ножей особыми детекторами. Окна под сигнализацией, в лифтах установлены камеры. Характерен для модных ночных клубов, ресторанов, дорогих отелей и офисных зданий.	Средний	Прибывает через d6 минут
3 Высокий	Полная видеосъёмка помещений, посетители проходят через рентгеновую рамку и обязаны отмечаться на входе и выходе с помощью ИНЧ. Пуленепробиваемые стёкла, некоторые этажи могут требовать дополнительной проверки ИНЧ. Характерен для аэропортов, штабов дзайбацу или якудзы.	Высокий	Прибывает через d6/2 минут

Пешие патрули

Если на местности осуществляется пешее патрулирование, всей группе необходимо успешно проходить проверку *скрытности* в соответствии с частотой патрулей и следующими модификаторами (в зависимости от уровня защиты и того, знают ли шиноби распорядок патрулирования):

Если группа проваливает проверку - патрульные её замечают. При этом они находятся в 2d6*5 метрах от группы и настроены агрессивно. Состав и количество патрульных для каждого здания и уровня безопасности рефери определяет самостоятельно.

B-20: Пешие патрули

Уровень защиты	Частота патрулей	Модификатор к проверке, если расписание неизвестно	Модификатор к проверке, если расписание известно
1 Низкий	30 мин.	+2	+3
2 Средний	10 мин.	-	+2
3 Высокий	2 мин.	-2	-

Группы реагирования

Если персонажей засёк патруль, камера или датчик движения, то на территории активируется тревога и к шиноби выдвигается группа реагирования, состав и количество бойцов в которой для каждого здания и уровня безопасности рефери определяет самостоятельно.

Камеры

Камеры не могут просматриваться 24 часа в сутки, однако большинство камер подсоединены к записывающему устройству. Шиноби вполне может пробраться мимо камеры незамеченным, однако если камера отключена или снимает труп охранника или персонажа в запретной зоне здания, делайте бросок 2d6 каждые 5 минут. На 5 и больше охранник замечает неладное.

Если шиноби убивает охранника или взламывает дверь в зоне видимости камеры - сделайте ту же проверку, но на этот раз агента заметят только на 7 и больше.

Замки

Для каждого уровня безопасности в таблице ниже приведены типовые уровни замков и проверки, необходимые для их взлома. Механические замки могут быть взломаны и без отмычек (с модификатором “-2”), но электронные поддадутся только об-

ладателю дешифратора электронных замков. Каждая попытка занимает 10 минут, и с каждым разом становится всё сложнее и сложнее (“-1” к каждой последующей попытке), после 3 неудач замок ломается. При критическом провале активируется тревога.

B-21: Виды замков

Уровень защиты	Основной тип замков
0 Отсутствует	Механические (проверка *контрбезопасности*)
1 Низкий	Электронный кодовый (проверка *контрбезопасности* с мод. “-1”)
2 Средний	Электронный с картой (проверка *контрбезопасности* с мод. “-2”)
3 Высокий	Электронный биометрический (проверка *контрбезопасности* с мод. “-3”)

Повышение уровня защиты

Если шиноби так или иначе активировали тревогу, но успели скрыться до прибытия группы реагирования, то уровень защиты увеличится на 1 ступень на d6 часов.

B.6 Киберпространство

Киберпространство - это огромная согласованная галлюцинация, результат работы более 200 миллионов компьютерных систем, включенных и присоединенных друг к другу одновременно. Сеть, матрица, у этого явления много имён. Существует Киберпространство только в умах тех, кто подсоединён к нему. Они “видят” связи, стены, данные, спутниковые соединения. Каждая компьютерная сеть подключена к матрице, и при наличии доступа (или хакерского искусства) можно посмотреть её изнутри, словно оказавшись в атомарной структуре вещества, словно узрев трехмерную шахматную доску, уходящую в бесконечность. Киберпространство используют все, в нём платят по счетам, играют в игры, читают новости и ходят в магазин.

Всё, что тебе нужно для погружения в Киберпространство - это кибер-дека, персональный портативный компьютер. Большинство компьютеров совместимы с технологией Киберпространства. У всех машин разное количество ячеек, предназначенных для кассет с программами. Обычные пользователи устанавливают в эти ячейки офисные программы, расширения оперативной памяти и базы данных своей компании.

Шиноби используют эти ячейки для установки написанных на заказ программ, которые называются “ЛЕДорубы”. Они созданы чтобы подчинять себе пространство внутри матрицы, наводить хаос, красть данные, от-

резать другим людям доступ к Киберпространству и т.д. Их использование незаконно. Чтобы взломать Киберпространство, хакер заряжает кассету в слот деки, подсоединяет к разъемам на теле кабели и нажимает кнопку включения. В следующий момент он уже летит над неоновым городом с сияющими каньонами данных вместе с миллионами других пользователей. Подметив свою цель, он направляется к ней.

Чем заняться в Киберпространстве?

Нетраннер может несанкционированно вносить, копировать и удалять данные, читать секретную информацию, взламывать и использовать устройства, подключённые к Сети и т.д.

Действия, которые может сделать и обычный авторизованный пользователь (читать электронную почту обычного сотрудника дзайбацу или оформлять заказ на доставку от чужого имени) требуют успешной проверки навыка *киберпространство*.

Взлом систем безопасности и обслуживания

Нетраннер может пытаться взламывать частные и городские системы безопасности и обслуживания. Переключать светофоры, создавая пробки, отключать освещение, кодовые замки и камеры видеонаблюдения, устанавливать “логические бомбы”, парализующие узлы сети - это лишь краткий список того, что доступно хакерам.

Для того чтобы взломать узел Сети необходима успешная Атака на ЛЁД. Уровень Льда в каждом случае определяет ведущий.

Когда нетраннер успешно взломал Сеть - он может предпринимать одно действие в 10 минут, если его ни на что не отвлекают, и раз в 10 минут совершать повторную атаку на ЛЁД чтобы остаться незамеченным.

В случае провала проверки в здании, привязанном к узлу Сети, объявляется тревога (см. раздел B.5 На охраняемой территории), сам узел переходит в автономный режим (его взлом извне становится невозможен), а нетраннер получает все последствия провала атаки на ЛЁД.

ЛЁД

ЛЁД - это термин, использующийся для обозначения программного обеспечения, препятствующего хакерам получить доступ к защищённым данным. ЛЁД отвечает на взлом попыткой обезвредить или даже уничтожить программу, деку или самого взломщика. Внутри Киберпространства ЛЁД выглядит как ледяная стена.

В арсенале хакеров для преодоления льда и проникновения внутрь информационной системы используются специальные программы, называемые ЛЕДорубами.

Атака на ЛЁД

Большинство компьютерных систем требуют от атакующего игрока успешно пройти проверку навыка *киберпространство* с добавлением модификатора, соответствующего уровню ЛЕДоруба и с добавлением следующих модификаторов:

В-22: Типы сетей

Тип сети	Мод.
Малый бизнес/Низкий уровень кибербезопасности	-2
Крупный бизнес/Высокий уровень кибербезопасности	-4
Военные/банковские структуры/ Чёрный ЛЁД	-6

К примеру, хакер пытается взломать сеть городского управления транспорта, имеющую высокий уровень безопасности. Хакер имеет в арсенале ЛЕДоруб 3-го уровня и обладает умением *киберпространство*.

Он совершает проверку, выбрасывая на 2d6 “10”, прибавляя “3” за разницу в уровнях ЛьДа и ЛЕДоруба и вычитает “4” за высокий уровень кибербезопасности, получая “9”, чего хватает для взлома.

Провал атаки на ЛЁД

В-23: Провал атаки на ЛЁД

Тип сети	При провале...
Малый бизнес/ Низкий уровень кибербезопасности	Используемый ЛЕДоруб удаляется
Крупный бизнес/ Высокий уровень кибербезопасности	Безвозвратно сгорает дека и кассета с ЛЕДорубом
Военные/банковские структуры/ Чёрный ЛЁД	Нетраннер получает 5 оглушений, его дека сгорает, ЛЕДоруб удаляется

Нетраннер может отложить выполнение программы. К примеру, погасить весь свет на этаже ровно в полночь. Для этого к его результатам броска атаки на ЛЁД применяется модификатор “-2”.

Услуги сторонних нетраннеров

Если в команде Шиноби нет ни одного нетраннера, но кто-то из участников группы является сотрудником дзайбацу или бойцом якудза - он может пользоваться услугами нетраннера, работающего на организацию. Такие нетраннеры получают заказ по телефону и садятся за его выполнение только через 10 минут (при этом ведущий совершает проверку атаки на ЛЁД). Такие нетраннеры не рискуют работать с Чёрным Льдом.

Если нетраннер - контакт одного из шиноби, и их отношения в порядке - он может выполнять соответствующие просьбы без задержек.

ИНЧ

ИНЧ - это идентификационный номер человека, документ, содержащий дату и место рождения, имя гражданина и его родителей, фото и отпечаток пальца. Он используется как паспорт, водительские права, банковский счёт, лицензия на работу и т.п.

Твой работодатель будет тщательно следить за тобой, имея потенциальную возможность заморозить твой банковский счёт, отследить твоё перемещение и поспособствовать твоему попаданию в розыск. Эту неприятность можно обойти, воспользовавшись нелегальными услугами. При желании сменить ИНЧ шиноби могут воспользоваться двумя опциями: перепрошивкой чужого ИНЧ или создания нового ИНЧ с нуля.

Перепрошивка ИНЧ обходится довольно дешево, т.к. вся информация уже находится на нём, однако и риски высоки. В момент совершения сделки ведущий делает скрытную проверку 2d6. Если выпадет 2 или 3 - итоговый ИНЧ получается бракованным. Если ИНЧ пытается перепрошить персонаж игрока - совершите проверку *подделки документов* с “+2”, попытка занимает всего пару часов.

Если вы хотите перепрошить ИНЧ у человека с улицы - сделайте проверку 2d6. При 5 и меньше вы теряете все свои деньги, так как работник оказывается мошенником.

Достать всю информацию с чужого ИНЧ можно за ¥20.000 или за неделю работы ЛЕДоруба второго уровня и успешной проверке умения *киберпространство*.

Создать новый ИНЧ - тяжёлая работа, которая совершается в Киберпространстве. Тот кто пытается это сделать должен обладать умениями *киберпространство* и *подделка документов*. Настрой ЛЕДоруб на задание и делай проверку каждую неделю в течение 4 недель. Если хотя бы одна такая проверка успешна - поддельный ИНЧ будет функционировать. Поддельный ИНЧ имеет шанс быть опознанным при 12 на 2d6 каждый раз, когда используется. За каждую ошибку ЛЕДоруба при его создании уменьшай это число на 1, 11 за одну ошибку, 10 за 2 и 9 за 3. Поддельный ИНЧ без ошибок можно купить за ¥500.000.

B.7 Еженедельные траты

Каждый шиноби должен тратить определённое количество денег в неделю на жильё, еду и образ жизни. Образ жизни - это все траты, совершаемые в течении недели — кофе, проезд, чаевые, духи, массаж, химчистка одежды и так далее. Соответствующие рангу траты можно определить по таблице:

B-24: Еженедельные траты

Ранг	Образ жизни
0-1	Рабочий класс
2-3	Средний класс
4+	Высший класс

Сумму еженедельных трат можно найти на странице 36.

Каждый шиноби должен тратить сумму, соответствующую ему по рангу. Ты не хочешь, чтобы твой дорогой смокинг стирали в китайской прачечной. Если это условие не соблюдается — вычитай или прибавляй по единице за каждую степень несоответствия рангу. Жильё у друзей/на улице приравнивается к “нулевому” образу жизни. К примеру, шиноби 2 ранга остался без денег и вынужден жить у друзей. Ранее он жил на уровне среднего класса. Соответственно, в момент броска реакции он получает “-2”, потому что небрит, нестрижен, а одежда его наспех застирана в близлежащей прачечной.

Шиноби 1 ранга получил премию и решил неделю пожить на уровне высшего класса - и в течении этой недели он будет получать “+2” к броску реакции, потому что от него не ожидают такой роскошной одежды и причёски на его текущей ступени в ранговой лестнице.

B.8 Спутники

Спутники - это персонажи, которых могут нанять шиноби. Количество спутников, которых может нанять каждый шиноби равно ранг персонажа*2. Спутники готовы добровольно идти на риск, однако не будут идти на самоубийственные приказы. При плохом обращении и задержке оплаты спутник может покинуть или предать шиноби и распространить о нём дурную славу.

Шиноби обязан оплачивать еду и недельное содержание своих спутников самостоятельно. Кроме того, спутники просят половину одной доли от вырученной прибыли.

Количество попыток найма, которые может предпринять шиноби в день равно его рангу. Подразумевается, что ему надо так или иначе разместить объявление о найме, обговорить условия и принять соглашение, что даже с использованием Киберпространства занимает какое-то количество времени.

Когда игрок сделал предложение, рефери определяет реакцию потенциального спутника броском со сложностью 5, если при броске используется подходящий социальный навык, и со сложностью 7 в противном случае. Результат может быть модифицирован в зависимости от условий:

Выгодное предложение

Рефери может добавить бонус или штраф в зависимости от привлекательности сделки.

Репутация

На усмотрение рефери к броску могут применяться штрафы, если нанимающий или его партия живёт бедно (см. B.7 Еженедельные траты) или находится в розыске.

Лояльность спутников

Лояльность спутников зависит от наличия подходящих социальных навыков у нанимателя. Если у него есть один из навыков - показатель лояльности равен 7, если нет - равен 5.

Если наниматель награждает спутника сверх оговорённой суммы или иным образом проявляет доброжелательность — показатель лояльности увеличивается. Если наниматель обращается со спутником жестоко, не выполняет условий контракта или злоупотребляет властью — показатель лояльности уменьшается.

Проверка лояльности

Чтобы совершить проверку лояльности рефери бросает 2d6. Если на костях выпадает значение меньшее или равное текущей лояльности спутника, то проверка считается успешной. Проверка лояльности совершается когда спутник оказывается в серьёзной опасности или когда партия, с которой он работает, заваливает миссию. При провале спутник может сбежать или даже совершить предательство, в зависимости от того насколько важное задание было завалено.

B.9 Отношения с контактами

Контакты - живые люди, которые не станут рисковать своими жизнями и связываться с ненадёжными шиноби. Каждый раз, когда выясняется что шиноби совершили что-то из списка ниже, брось 2d6. При результате ниже 7 - персонаж теряет контакта. При результате больше 7 контакт продолжает сотрудничество.

1) Нарушение обещания.
Будьте осторожны при заключении разного сорта договоров.

2) Долг перед контактом.
Если кто-то жертвует чем-то ради вас - вы обязаны это возместить.

3) Убийство невинных.
Никому не хочется быть связанным с кровожадным маньяком.

4) Завал важной миссии.
Люди не хотят вас знать, если вы не можете справиться со своей работой.

5) Сотрудничество с властями.
Большинство контактов готовы нарушить закон ради помощи вам. Если они узнают, что вы связаны с полицией - с вами могут отказаться сотрудничать.

Уличные преступники часто нанимаются дзайбацу для грязных дел, и за годы этих наймов в Токио образовалась целая сеть связей и отношений. Дзайбацу и якудза поощряют дальнейшее культивирование этих отношений, давая своим шиноби прикрытие и руку помощи, и оставляя для себя контроль над нелегальными поставщиками и осведомлённость о криминальном мире города.

Многие контакты могут хотеть испытать начинающих самураев (а именно - при 3-6 на d6) - обычно для этого достаточно относительно простой работы без риска для жизни. Кроме того, многие из них готовы предложить миссии за вознаграждение, которые могут оказаться неплохой сменой обстановки после работы на дзайбацу или якудза.

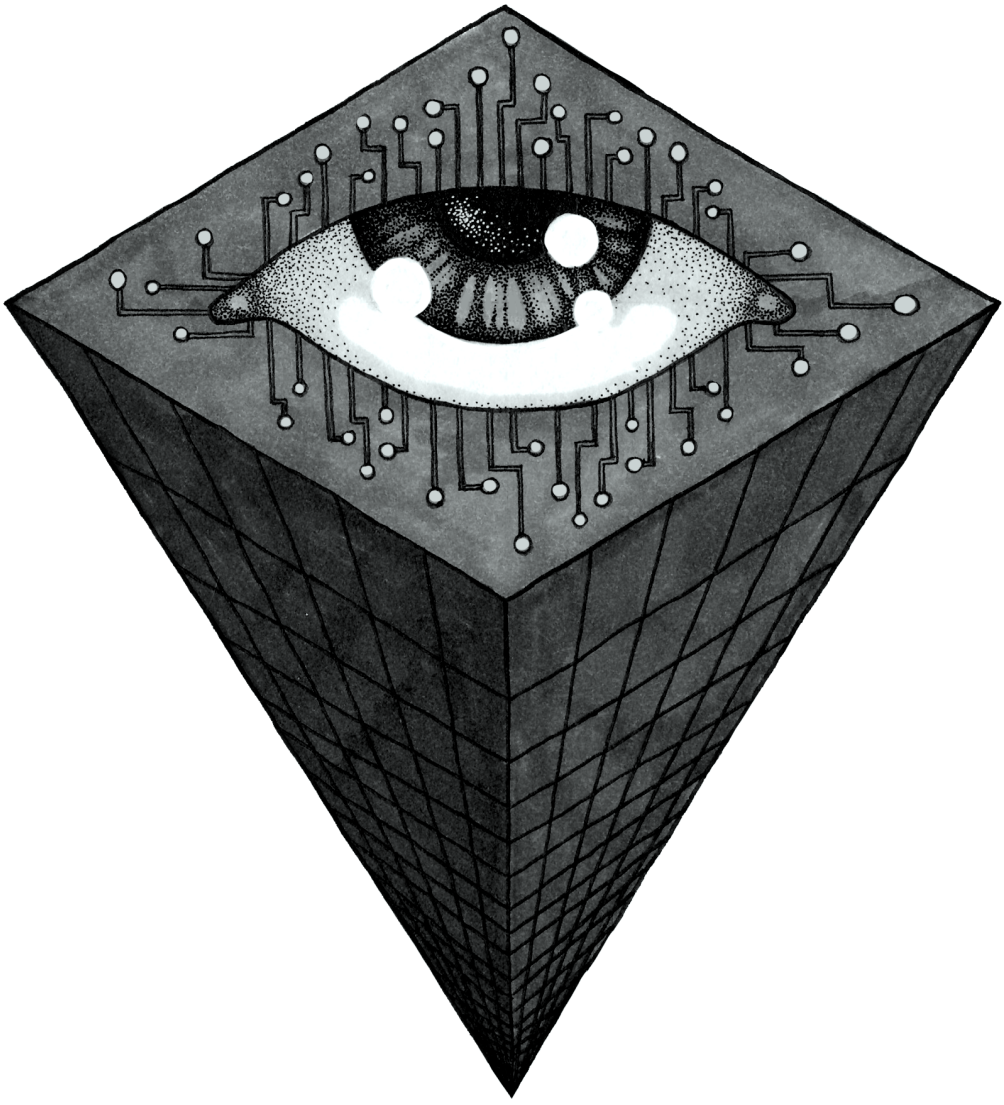
Когда шиноби успешно завершают миссию контакта или как-то помогают ему - бросьте 2d6. На 8...12 помимо оговорённой награды он предложит им адрес своего хорошего знакомого… (киньте по таблице контактов на с. 27).

Если шиноби пытаются узнать что-то у контакта - воспользуйтесь таблицей (ведущий делает бросок втайне от игроков):

B-25: Получение сведений

d6	d6	Контакт...
1-3	1	Ничего не знает
	2	Рассказывает врагам, о том, что его расспрашивала группа шиноби
	3	Случайно даёт неверную информацию
	4	"Нет, но я могу сказать кто знает..."
	5	Говорит что не знает, но выглядит так, словно боится сказать правду
	6	"Не знаю, но кое-кто меня об этом меня уже спрашивал..."
4-6	1	"Может, я что-то и знаю. Что мне за это будет?"
	2	"Я скажу, если выполните для меня ещё одну услугу"
	3	"Я не знаю, но кое-кто тоже этим интересуется и заплатит вам, если вы это разузнаете"
	4	"Подготовлю информацию в течение недели"
	5	Не знает, но даёт наводку, которая может быть полезна позже
	6	Знает!

5. СОЗДАНИЕ МЕГАПОЛИСА



С.1 Карта

Карта города в “Шиноби” представляет собой генератор сюжета, инициатива использования которого лежит в руках игроков. В этом разделе дан минимальный необходимый набор для создания карты для своих игр, которой вполне хватит для мини-кампании или игры на одну встречу. За основу своей карты можно взять любую готовую схематическую карту города из Сети (примеры карты ниже взяты с https://snazzymaps.com/) или нарисовать свою.

Основные структурные единицы города - сектора примерно 1000x1000 метров. Каждый сектор должен содержать от 15 до 30 кварталов. Пример карты, содержащей 25 секторов, выделенных белыми клетками:

C.2 Подготовка секторов

Создай секторы, используя таблицы ниже:

C-01: Тип сектора

d6	Тип застройки сектора
1	Нежилые территории (парк или заброшенные здания)
2	Промзона (заводы, обслуживающая инфраструктура)
3	Даунтаун
4	Застраивающийся/перестраивающийся район (переброс, чтобы узнать, что в нём строится)
5	Муравейник/гетто (жилые этажные здания, магазины)
6	Деловой центр (высотные офисные здания, торговые центры)

C-02: Конфликт в секторе

d6	Участник конфликта	Повод	Противостоящая сторона
1	Уличная банда	Предательство	Наёмники
2	Наркоторговцы	Измена	Ячейка якудза
3	Банда	Мошенничество	Коллектив хакеров
4	Коллектив хакеров	Паранойя	Банда
5	Ячейка якудза	Амбиции	Наркоторговцы
6	Наёмники	Соперничество	Уличная банда

C-03: События в секторе

d6	Событие		Последствие
1	Война банд за районы,		сопутствующему ущербу.
2	Корпорация подчищает за собой,		массовым выселениям.
3	Техногенная катастрофа,	что приводит к...	ухудшению инфраструктуры.
4	В район вкладывают средства,		бунтам.
5	Местность блокируется,		хаосу.
6	Усиливаются меры безопасности,		введению комендантского часа.

Количество людей и машин

Брось d6, чтобы узнать текущий уровень пробок и количество людей на улицах сектора:

С-04: Трафик. Нежилые территории/промзона		
d6	**Текущий уровень пробок**	**Количество людей на улице**
1-4	Машин практически нет	Людей можно пересчитать по пальцам
5	Ощутимый трафик, незначительные пробки	На улице несколько десятков человек
6	Серьёзные пробки, очень медленное движение	На улице несколько сотен человек

С-05: Трафик. Даунтаун/застраивающийся район		
d6	**Текущий уровень пробок**	**Количество людей на улице**
1-2	Машин практически нет	Людей можно пересчитать по пальцам
3-4	Ощутимый трафик, незначительные пробки	На улице несколько десятков человек
5-6	Серьёзные пробки, очень медленное движение	На улице несколько сотен человек

С-06: Трафик. Муравейник/деловой центр		
d6	**Текущий уровень пробок**	**Количество людей на улице**
1	Машин практически нет	Людей можно пересчитать по пальцам
2	Ощутимый трафик, незначительные пробки	На улице несколько десятков человек
3-6	Серьёзные пробки, очень медленное движение	На улице несколько сотен человек

C.3 Подготовка зданий

Кварталы в секторе (которые ограничены светло-серыми дорогами на карте) представляют одно большое или несколько маленьких зданий. Количество этажей в каждом здании можно определить броском d6, 2d6, 3d6 и т.д.

В каждом секторе выдели 2d6 уникальных зданий по таблице ниже. Остальные здания в секторе подразумеваются жилыми/офисными/заброшенными постройками или зданиями, информацию о которых шиноби не получили когда добыли карту.

C-07: Здания в секторе

d6	d6	Здание	d6	d6	Здание
1	1	Аптека	**4**	1	Узел общественного транспорта
	2	Магазин бытовой электроники		2	Больница или клиника
	3	Арт-галерея		3	Универмаг
	4	Ремонт авто или робототехники		4	Клиника аугментаций тела
	5	Хранилища или склады		5	Роскошные апартаменты
	6	Юридическая фирма		6	Новая медиа компания
2	1	Религиозное здание	**5**	1	Промышленное здание
	2	Капсульный отель		2	Автосалон
	3	Хранилище данных		3	VR-кадный зал
	4	Жильё с низкой арендной платой		4	Спортивный зал
	5	Продуктовый магазин или гипермаркет		5	Ночной клуб
	6	Надземная железнодорожная или автомобильная экстакада		6	Подземный пешеходный переход
3	1	Фастфуд	**6**	1	Подпольная клиника имплантов
	2	Полицейский участок		2	Курьерская или транспортная служба
	3	Школа или колледж		3	Бар, ресторан или кофейня
	4	Правительственное здание		4	Таксопарк
	5	Гараж или парковка		5	Кинотеатр
	6	Офисное здание		6	Антикварный магазин

Если игроки спрашивают, есть ли в секторе определённое здание (не обязательно указанное в таблице) - бросьте d6. При 1-2 на d6 это здание есть в этом секторе. Находится оно в d6*2 кварталах от них.

Особенности зданий

					C-08: Особенности зданий
d6	**d6**	**Особенность здания**	**d6**	**d6**	**Особенность здания**
1	1	Чрезмерный уровень безопасности	**4**	1	Покрыто солнечными батареями
	2	Старое и изношенное		2	Плохой микроклимат
	3	Покрыто граффити		3	Внутри “не ловит” мобильный
	4	Прикрытие для борделя		4	Шумные подсобные помещения
	5	Недостаточная безопасность		5	Недостроенные или пустые этажи
	6	Здание заброшено		6	Повышенная влажность
2	1	Незаконные жильцы	**5**	1	Плохая проводка, иногда гаснет свет
	2	Покрыт рекламными экранами		2	Заставленные машинами подъезды
	3	“Выращен” нанотехнологиями		3	Тонированные окна
	4	Недостроено		4	Главный вход не функционирует
	5	Построено из крошащегося бетона		5	Магнит для бездомных
	6	Повреждено недавним пожаром		6	Трясётся когда проезжает метро
3	1	Замысловатые балконы	**6**	1	Ожидает сноса
	2	Обставлено строительными лесами		2	Семейный бизнес
	3	Лабиринтообразное		3	Принадлежит якудза
	4	Эстакады в соседние здания		4	Принадлежит дзайбацу
	5	Люди стоят в очереди перед входом		5	Место преступления
	6	Все окна повреждены		6	Ни следа пластика

Интерьер

C-09: Элементы интерьера

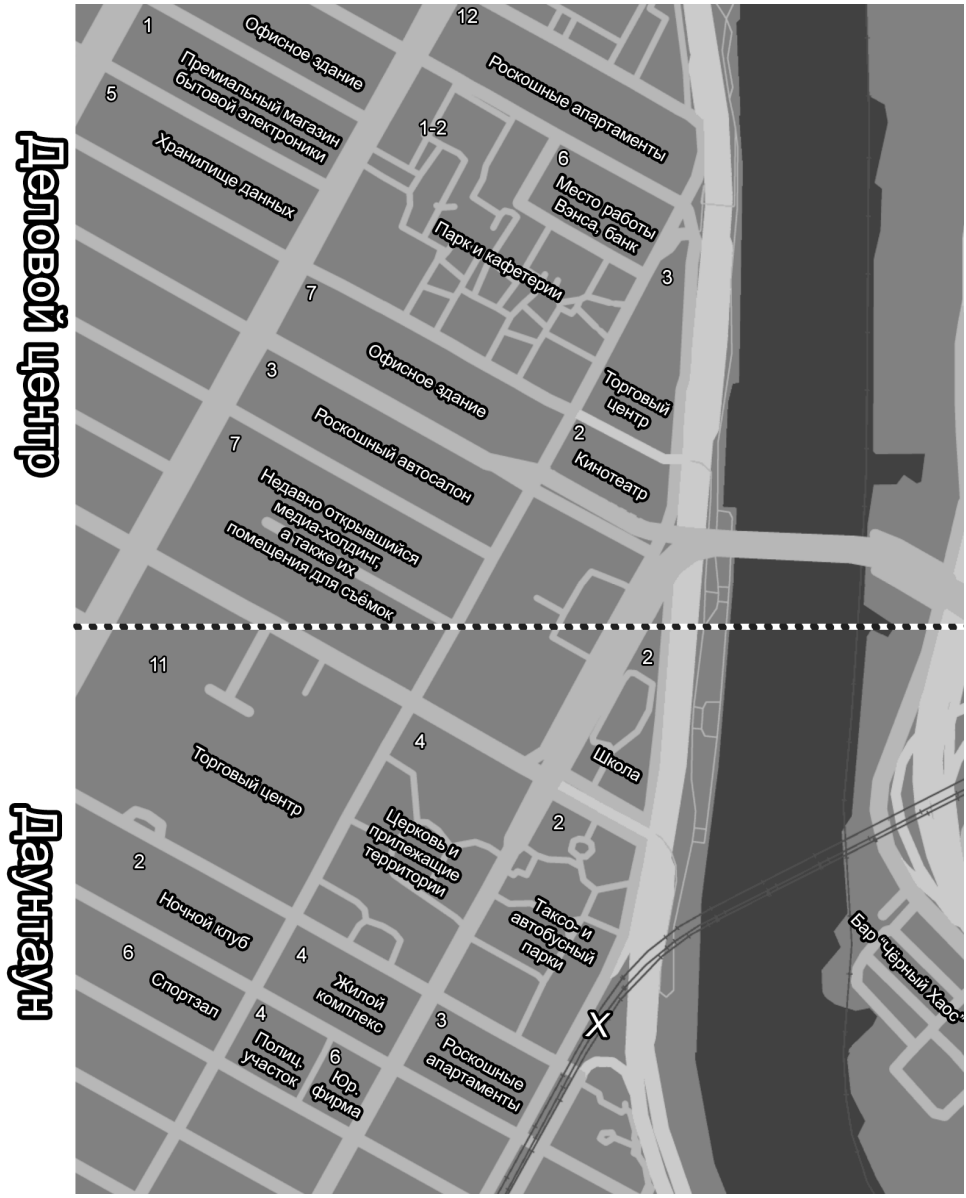
d6	Стиль	Состояние	Необычная особенность	Секрет
1	Минимализм	Неопрятное	Искусственные растения	Камеры
2	Индустриальный	Стерильное	Мебель со свалки	Микрофоны
3	Потертый шик	Очень тесно	Голограммы	Оружейный тайник
4	Полимер-барокко	Просторно	Странная акустика	Тайник
5	Готика	Захламлено	Странный запах	Тайная комната
6	Шестиугольники	Организованно	Экзотическое животное	Потайной выход

Бизнес

C-10: Бизнес в секторе

d6	Бизнес	Качество	Статус
1	3D типография	Магазинчик	В шаге от закрытия
2	Прокат кукол	Эксклюзивный	Продаётся
3	Инфобанк	Надёжный бренд	Испытывает трудности
4	Подбор кадров	Массмаркет	Приносит доход
5	Ретро-ремесленники	Роскошный бренд	Часть франшизы
6	Сим-стим	Элитная роскошь	Прикрытие криминала

Если планируется игра с подробным исследованием кварталов - вот пример двух подробно заселённых секторов (текстом обозначены самые заметные здания в каждом квартале, цифрами - количество этажей в них, белым крестом - станция метро):



В противном случае можно разбить каждый сектор на 9 квадратных подсекторов и работать с ними.

C.4 Что происходит на улице?

C-11: Что бросается в глаза?					
d6	**d6**	**Виды**	**d6**	**d6**	**Виды**
1	1	Копы сажают бродягу в машину	**4**	1	Дорожные знаки покрыты граффити
	2	Из канализации валит белый пар		2	Сожжённая будка видеофона
	3	Видеоблоггер ведёт трансляцию		3	Густой дым заполнил подворотню
	4	Стайка курящих подростков		4	Уличные фонари не работают
	5	Огромный оранжевый мусоровоз		5	Прорыв канализации
	6	Зона дорожных работ		6	Проститутки столпились у лимузина
2	1	Торговый автомат с лапшой	**5**	1	Сломанный банкомат громко шумит
	2	Стая больных птиц		2	Почти полная тишина
	3	Оторванная кибер-конечность		3	Таксист потерял сознание от усталости
	4	Анимированные граффити		4	Ряд торговых автоматов с едой
	5	Беззубые бездомные		5	Уличный проповедник
	6	Мигающий огнями уборочный робот		6	Уличный музыкант
3	1	Гора мусора на тротуаре	**6**	1	Такси окатило кого-то из лужи
	2	Радужная масляная плёнка в луже		2	Ремонтники чинят светофор
	3	Тротуар из плохого бетона		3	Группа детей играет на тротуаре
	4	Кто-то ругается по телефону		4	Двое людей громко ругаются
	5	Люди стоят в очереди		5	Кто-то поёт в портативное караоке
	6	Длинная, молчаливая очередь к суицид-будкам “Эвтаназия и Ко”		6	Кто-то собирается прыгать с крыши, внизу толпятся зеваки

Что на дороге?

С-12: Что на дороге?

d6	d6	На дороге...	d6	d6	На дороге...
1	1	Бронированная рикша	**4**	1	Моноколесо
	2	Междугородний автобус		2	Контейнеровоз
	3	Грузовик		3	Велорикша
	4	Электрокар		4	Мусоровоз
	5	Лимузин		5	Полицейский мотоцикл
	6	Спорткар		6	Фургон курьерской доставки
2	1	Внедорожник	**5**	1	Дом на колёсах
	2	Универсал		2	Кабриолет
	3	Мопед		3	Бетономешалка
	4	Броневик		4	Пожарная машина
	5	Полицейский фургон		5	Багги
	6	Спортбайк		6	Карета скорой помощи
3	1	Минивэн	**6**	1	Бронетранспортёр
	2	Внедорожный мотоцикл		2	Квадроцикл
	3	Пикап		3	Эвакуатор
	4	Хэтчбек		4	Городской автобус
	5	Ретро-автомобиль		5	Трицикл
	6	Роскошный седан		6	Ассенизатор

Чьи-то случайные черты

С-13: Чьи-то случайные черты

d6	d6	Случайная черта
1	1	Болезненно-тонкий, курит не переставая
	2	Накачанный и жилистый, ненавидит фастфуд
	3	Неуклюжий, устаревшее кибераудио
	4	Выглядит грустным, постоянно болтает по телефону.
	5	Множество интерфейсных разъемов и татуировок
	6	Вялый и нездоровый вид

C-13: Чьи-то случайные черты

d6	d6	Случайная черта
2	1	Уверенный, дерзкий, в виниловом пальто
	2	Интеллектуальный, любит манипулировать
	3	Поведение хладнокровного хищника
	4	Бледный и угрюмый, но весьма стильный
	5	В деловом костюме, жует жвачку, сопит
	6	Морда кирпичом, глазки бегают
3	1	Неопрятный вид, гнилые зубы
	2	Яркая розовая маска-челюсть с желтыми акриловыми зубами
	3	Надежный, практичный и дружелюбный
	4	Носитель рекламного яркого имплантата
	5	Дреды, поношенное кожаное пальто
	6	Кажется идеально-красивым, отталкивающе искусственным
4	1	Тупой, агрессивный, на лице рябь
	2	Сломанная оптика, черная водолазка
	3	Толстый и грязный, несколько слоев одежды
	4	Неестественно взбухшая мускулатура
	5	Жуликоватый вид, напряжен, неопрятен. Покрыт тату.
	6	Тело деформировано из-за множества имплантов
5	1	Потрепанный, под кайфом, не знает, куда деть руки
	2	Громкий, изнеженный, театральный, анемичный
	3	Притворяется глухим, хорошо понимает людей
	4	Электронная сигарета, пальто\худи, зеркальные очки
	5	Стесняется, много извиняется, резиновый плащ
	6	Жирная, блестящая кожа, постоянно проверяет, сколько времени
6	1	Напускной сутенерский шик, шепелявый, дружелюбный
	2	Постоянно широко растянутый в ухмылке рот
	3	Сильно нервничает, длинные пальцы пианиста
	4	Небритый, с хриплым голосом
	5	Сосредоточен на виртуальной реальности, плохой слушатель
	6	Спецодежда под пальто, глубокомысленно кивает

C.S Генератор заданий

C-14: Задания, связанные с людьми

d6	d6	Клиент	Желание	Действие	Цель
1	1	Член банды	Хочет	Убить	Программист
	2	Корпорат	Нужно	Отметелить	Бывший заключенный
	3	Сутенер	Должен	Привести	Священник
	4	Головорез	Планирует	Защитить	Киборг
	5	Проститутка	Вынужден	Запугать	Ученый
	6	Фиксер	Хочет	Помочь сбежать	Охотник за головами
2	1	Священник	Нужно	Проследить	Техник
	2	Бизнесмен	Должен	Тайно привести	Солдат
	3	Соло или наемник	Планирует	Найти	Вор
	4	Хакер	Вынужден	Шантажировать	Художник
	5	Ученый	Хочет	Украсть у...	Артист
	6	Коп	Нужно	Забрать долг	Журналист
3	1	Гангстер	Должен	Заплатить	Дизайнер
	2	Контрабандист	Планирует	Помочь	Безработный
	3	Охотник за головами	Вынужден	Модифицировать	Ребенок
	4	Глава Синдиката	Хочет	Заснять	Водитель
	5	Наложница	Нужно	Припугнуть	Брокер
	6	Технарь	Должен	Похитить	Фиксер
4	1	Солдат	Планирует	Подчинить	Фанатик\ Экстремист
	2	Мусорщик	Вынужден	Победить	Курьер
	3	Агент	Хочет	Разрушить жизнь	Контрабандист
	4	Доктор	Нужно	Контролировать	Знаменитость
	5	Барыга	Должен	Спасти	Клон
	6	Знаменитость	Планирует	Переправить	Коп

C-14: Задания, связанные с людьми

d6	d6	Клиент	Желание	Действие	Цель
5	1	ИИ	Вынужден	Завлечь	Наркоман
	2	Художник	Хочет	Надуть	Проститутка
	3	Вор	Нужно	Сбежать с...	Разумное животное
	4	Журналист	Должен	Нанять	Фальшивомонетчик
	5	Кочевник	Планирует	Заключить брак	Член банды
	6	Синт	Вынужден	Продать что-то...	Головорез
6	1	Водитель	Хочет	Извлечь что-то из...	Синт
	2	Ребенок	Нужно	Убить	Бизнесмен
	3	Брокер	Должен	Привести	Корпорат
	4	Безработный	Планирует	Шантажировать	Агент
	5	Клон	Вынужден	Модифицировать	Гангстер
	6	Программист	Хочет	Помочь сбежать	Сутенер

C-15: Задания, связанные с предметами

d6	d6	Клиент	Желание	Действие	Цель
1	1	Член банды	Хочет	Уничтожить	Нейропроцессор
	2	Корпорат	Нужно	Скопировать	Бутылка редкого вина
	3	Сутенер	Должен	Доставить	Фотография
	4	Головорез	Планирует	Защитить	Файл-метка “свой-чужой”
	5	Проститутка	Вынужден	Продать	Наркотик
	6	Фиксер	Хочет	Украсть	Оружие
2	1	Священник	Нужно	Уничтожить	Удостоверение
	2	Бизнесмен	Должен	Провезти контрабандой	Драгоценности
	3	Соло или наемник	Планирует	Обнаружить	Софт
	4	Хакер	Вынужден	Спрятать	Ключ-карта
	5	Ученый	Хочет	Украсть	ДНК цели
	6	Коп	Нужно	Забрать	Кибердека

С-15: Задания, связанные с предметами					
d6	**d6**	**Клиент**	**Желание**	**Действие**	**Цель**
3	1	Гангстер	Должен	Получить	Хранилище данных
	2	Контрабандист	Планирует	Завладеть	Жесткий диск
	3	Охотник за головами	Вынужден	Модифицировать	Дизайнерский вирус
	4	Глава Синдиката	Хочет	Найти	Портфель дипломата
	5	Наложница	Нужно	Уничтожить	Чип
	6	Технарь	Должен	Выкупить	Сумка с наркотиками
4	1	Солдат	Планирует	Завладеть	Транспорт
	2	Мусорщик	Вынужден	Сбежать с	Ключи
	3	Агент	Хочет	Испортить	Компьютерный вирус
	4	Доктор	Нужно	Контролировать	Киберконечность
	5	Барыга	Должен	Спасти	Синтетический мозг
	6	Знаменитость	Планирует	Загрузить	Модуль личности
5	1	ИИ	Вынужден	Защитить	Сотовый телефон
	2	Художник	Хочет	Использовать	Искусственная матка
	3	Вор	Нужно	Сбежать с...	Печатная плата
	4	Журналист	Должен	Продать	Военный взломщик ЛЬДА
	5	Кочевник	Планирует	Украсть	Нанофабрикатор
	6	Синт	Вынужден	Сбежать с...	Раритетная катана
6	1	Водитель	Хочет	Найти	Клонированные листья коки
	2	Ребенок	Нужно	Уничтожить	Антидот\Лекарство
	3	Брокер	Должен	Копировать	Человеческий глаз\палец
	4	Безработный	Планирует	Украсть	Искусственный интеллект
	5	Клон	Вынужден	Взломать	Кибероптика
	6	Программист	Хочет	Совершить побег с...	Запись СимСтрима

С.6 Уличные банды

d6	d6	С-16: Генератор уличных банд				
1	1	Подкорковые	Псы	Нью-примитивный	Задроты	Боевая банда
	2	Подземные	Ассасины	Защита от взлома	Прокачана ЦНС	Скейтеры
	3	Радикальные	Драконы	Игроки в ВР	Экзоскелеты	Мастера боевых искусств
	4	Двоичные	Пророки	Неон-панки	Мусорщики	Техно-рабочие
	5	Хрустальные	Машины	Используют дроны	Инфо-социалисты	Тусовщики
	6	Яростные	Общество	Патриархальные	Спортивные фанаты	Уличные бойцы
2	1	Электро	Фрики	Подключенные к Сети	Помешанные на сексе	Задроты
	2	Мобильные	Девки	Крутые импланты	Все женщины	Кочующая банда
	3	Финал	Милиция	Покрыты шипами	Культ конца света	Воры
	4	Жвачка	Зверство	Бывшие заключенные	Киберфетиш	Боевая банда
	5	Био	Импульс	Биомодификаторы	Поврежден мозг	Воры
	6	Шаолиньские	Потрошители	Встроенные клинки	Обучающие чипы	Мастера боевых искусств
3	1	Хромированные	Дикари	Импланты	Техника из мусора	Хромеры
	2	Полимерные	Бунтари	Фетиш на оружие	Суровые и уродливые	Воры
	3	Деловые	Апокалипсис	Раста	Расисты	Боевая банда
	4	Смертельный	Шторм	Поддельные Сим-стимы	Соображают в СМИ	Хромеры
	5	Теневые	Солдаты	Техно-ниндзя	Паркур	Боевая банда
	6	Сверхзвуковой	Культ	Чипы настроения	Алкоголики	Тусовочная банда

d6	d6	C-16: Генератор уличных банд				
4	1	Химические	Лоа	Практикуют вуду	Производят наркотики	Культисты
	2	Избранные	Детки	Фанаты чип-хопа	Политические активисты	Боевая банда
	3	Токсичные	Призраки	Панки	Технозависимы	Воры
	4	Стальная	Церковь	Дет-Металл фанаты	Евангелисты	Хромеры
	5	Ваффен	Жаргон	Скинхеды	Уберменши	Мото-культисты
	6	Каннибал	Клоуны	В пятнах крови	Клоунские маски	Приколисты
5	1	Панцер	Кулаки	В броне	Киборги	Уличные бойцы
	2	Стволы и ...	Акулы	Модные шмотки	Психованные	Беспризорные дети
	3	Лишние	Парни	Милитари	Ветераны войны	Нигилисты
	4	Железные	Маньяки	Вдохновляются Второй Мировой	Бронированные	Хромеры
	5	Вмазанные	Короли	Рисковые	Детки богатеев	Скейтеры
	6	Ак	Легенды	Афро-племенной	Усиленные препаратами	Рэкетиры
6	1	Плавные	Убийцы	Любят насилие	Вламываются в дома	Воры
	2	Нарко	Пули	Зависимы от препаратов	Каннибалы	Беспризорные дети
	3	Шустрые	Револьверы	Беженцы от войны	Отчаянные	Боевая банда
	4	Уличные	Боссы	Укутаны в лохмотья	Бездомные	Рэкетиры
	5	Суши	Головорезы	Невозмутимые	На стероидах	Уличные бойцы
	6	Люцифера	Дети	Эмо-готы	Псевдо-сатанисты	Нигилисты

C-17: Деятельность уличных банд			
d6	**d6**		
1-2	1	Сделки с нелегальными нейроускорителями и стимуляторами.	Война за территорию с...
	2	Центр контрабанды в Старом Метро	Крадет у...
	3	Ввозит, взламывает и продает ВРигры и Гонконгские экшн-симуляторы	Сливается с...
	4	Взламывают и подключает за небольшую плату инфраструктуру	Соперничают с...
	5	Устроят адскую вечеринку в обмен на горячую информацию	Наняты...
	6	Торгуют контрафактными билетами, спортивной формой знаменитостей, спорт-сувенирами	Охотятся на...
3-4	1	Поставляют запрещенные порнографические СимСтимы и видеочипы	Презирает...
	2	Получают с черного рынка в обмен на травку импортные импланты и апгрейды	Торгуют с...
	3	Удачливые сборщики мусора и устаревших технологий. Активно торгуют и обмениваются	Следующая цель...
	4	Лучшие поставщики уличных синтетоферомонов.	Их защищают...
	5	Лидер сдает напрокат своих самых отбитых парней в качестве мускулов	Завидуют...
	6	Организовали подпольную арену смертельных боев	Война за территорию...
5-6	1	Устраивают по дешевке зрелищные поджоги	Их предали...
	2	Спецы в налетах и саботаже, работают за деньги и оружие.	Опасаются...
	3	Владеют и управляют ночным клубом в помещении склада посреди рабочего района.	Наблюдают за...
	4	Цифровая слежка и расследования, подделка цифрового видео	Работают на...
	5	Счастливы быть нанятыми в качестве гидов по крышам, эксперты в скрытности	Торгуют с...
	6	Химичат с обычными препаратами, изменяя их состав и легальность	Должны денег...

Список таблиц

A-01: Базовый концепт 10
A-02: Навыки 13
A-03: Классы аугментаций 17
A-04: Определение аугментаций 17
A-05: Аугментации класса A 17
A-06: Аугментации класса B 18
A-07: Аугментации класса C 18
A-08: Аугментации класса D 19
A-09: Мужские имена 21
A-10: Женские имена 22
A-11.1: Предыстория персонажа 23
A-11.2: Таблица вражды 24
A-12: Одежда персонажа 25
A-13: Мотивация персонажа 25
A-14: Особые черты 26
A-15: Контакты 27
A-16: Личностные проблемы 28
A-17: Стартовый капитал шиноби 30
A-18: Стоимость случайных товаров 30
A-19: Цены на оружие 30
A-20: Легкое оружие 32
A-21: Боеприпасы для дробовика 32
A-22: Тяжелое оружие 33
A-23: Цены на медицинские товары и услуги . 34
A-24: Цены на киберимпланты 35
A-25: Цены на еду 35
A-26: Цены на жильё 35
A-27: Затраты на образ жизни 36
A-28: Проезд на транспорте 36
A-29: Стоимость транспортных средств 36
A-30: Цены на кибердеки 36
A-31: Цены на компьютеры 36
A-32: Цены на ПО 37
A-33: Цены на ЛЕДорубы 37
A-34: Цены на технические устройства 38
A-35: Цены на инструменты 39
A-36: Оборудование для слежки 39
A-37: Цены на нелегальные услуги 40
A-38: Цены на лекарства 40
A-39: Цены на наркотики 41
B-01: Определение успеха 44
B-02: Ранговая система 45
B-03: Очки за миссию 46
B-04: Корпоративный счет 46
B-05: Структура боевого раунда 48
B-06: Боевые модификаторы 48
B-07: Эффект от урона 49
B-08: Урон от падений и столкновений 50
B-09: Модификаторы вождения 51
B-10: Таблица урона транспорта 51
B-11: Движение по улицам 52
B-12: Скорость личного транспорта 52
B-13: Скорость общественного транспорта . 52
B-14: Таблица случайных встреч 53
B-15: Таблица реакции 53
B-16: Подкрепление 53
B-17: Количество подкрепления 53
B-18: Скорость в здании 54
B-19: Уровни систем безопасности 54
B-20: Пешие патрули 55

Список таблиц

В-21: Виды замков 56
В-22: Типы сетей 58
В-23: Провал атаки на ЛЁД 58
В-24: Еженедельные траты 60
В-25: Получение сведений 63
С-01: Тип сектора 67
С-02: Конфликт в секторе 67
С-03: События в секторе 67
С-04: Трафик. Нежилые территории/промзона 68
С-05: Трафик. Даунтаун/застраивающийся район 68
С-06: Трафик. Муравейник/деловой центр . 68
С-07: Здания в секторе 69
С-08: Особенности зданий 70
С-09: Элементы интерьера 71
С-10: Бизнес в секторе 71
С-11: Что бросается в глаза? 73
С-12: Что на дороге? 74
С-13: Чьи-то случайные черты 74
С-14: Задания, связанные с людьми 76
С-15: Задания, связанные с предметами ... 77
С-16: Генератор уличных банд 79
С-17: Деятельность уличных банд 81

Лицензия

“Шиноби” распространяется по лицензии «Attribution-NonCommercial-ShareAlike» («Атрибуция — Некоммерческое использование — На тех же условиях») 4.0 Всемирная (CC BY-NC-SA 4.0)

Это изложенное понятным языком краткое объяснение, которое не заменяет полный текст лицензии.

Вы можете свободно:

- **Делиться (обмениваться)** — копировать и распространять материал на любом носителе и в любом формате

- **Адаптировать (создавать производные материалы)** — делать ремиксы, видоизменять, и создавать новое, опираясь на этот материал

Лицензиар не вправе аннулировать эти свободы пока вы выполняете условия лицензии.

При обязательном соблюдении следующих условий:

- **«Attribution» («Атрибуция»)** — Вы должны обеспечить соответствующее указание авторства, предоставить ссылку на лицензию, и обозначить изменения, если таковые были сделаны. Вы можете это делать любым разумным способом, но не таким, который подразумевал бы, что лицензиар одобряет вас или ваш способ использования произведения.

- **«NonCommercial» («Некоммерческое использование»)** — Вы не вправе использовать этот материал в коммерческих целях.

- **«ShareAlike» («На тех же условиях»)** — Если вы перерабатываете, преобразовываете материал или берёте его за основу для производного произведения, вы должны распространять переделанные вами части материала на условиях той же лицензии, в соответствии с которой распространяется оригинал.

- **Без дополнительных ограничений** — Вы не вправе применять юридические ограничения или технологические меры, создающие другим юридические препятствия в выполнении чего либо из того, что разрешено лицензией.

Полный текст лицензии: https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode

ЖИЗНЬ